GURPS Fourth Edition ЛАЙТ

версия 2.0 май 2010 года
версия 1.0 сентябрь 2009 года

Введение в игру

Оригинал
STEVE JACKSON GAMES
перевод **Hans, milit, mirror**
вёрстка **milit**

GURPS Rules by STEVE JACKSON • ***GURPS* Lite** Abridged Rules by SCOTT HARING and SEAN PUNCH
Edited by ANDREW HACKARD and STEVE JACKSON
Illustrated by CHRIS DIEN, TORSTEIN NORDSTRAND, BOB STEVLIC, and ERIC WILKERSON • Graphic Design by JUSTIN DE WITT

Содержание

Что такое ***GURPS***? 1
Глоссарий 1
Основы 2
Бросок успеха 2
Бросок реакции 3
Бросок повреждений 4
Очки персонажа 4
Базовые атрибуты 4
Персонажи 4
Вторичные характеристики 6
Внешний вид 6
Социальное происхождение ...7
Богатство и влиятельность 8
Преимущества 8
Недостатки 10
Причуды 12
Умения 12
Список умений 13
Развитие персонажа 17
Броня 18
Снаряжение 18
Щиты 19
Оружие 19
Физические действия 22
Игровой процесс 22
Умственные действия 24
Бой 24
Ранения, болезни и усталость 29
Игровые миры 32

Что такое *GURPS*?

GURPS расшифровывается как «Generic Universal RolePlaying System» - «Общая Универсальная Ролевая Система», набор правил для игры. Почему она так названа? Посмотрим....

«Общая». В основе ***GURPS*** лежат простые правила, к которым по желанию добавляются необходимые детали. Эта облегченная версия является «ядром правил», на которое опираются большинство мастеров.

«Универсальная». Основные правила системы придают особое значение реалистичности. Это подойдет к любой ситуации—фантастичной или историчной; в прошлом, настоящем или будущем.

«Ролевая». Это не просто «руби-иреж». Правила написаны для настоящей ролевой игры, и даже поощряют её. На время игры в ***GURPS*** вы как будто становитесь кем-то другим.

«Система». Более 200 различных книг на 8 языках издано для ***GURPS***. Это один из признанных стандартов в мире ролевых игр.

Что необходимо для игры

Для игры вам необходимы эти правила, 3 шестигранных кубика, карандаш и бумага для заметок.

Информация о *GURPS* лайт

Это сжатая «суть» ***GURPS***: все основополагающие правила без дополнений и украшений, которые обычно приводят в замешательство новых игроков. Освоившись с этими правилами, вы сможете приобрести ***GURPS* Basic Set** и погрузиться в игру. Опытные мастера, мы надеемся, найдут в этой книге полезный инструмент для привлечения новых игроков..

Глоссарий

GURPS это ролевая игра (РПГ). Как и в любом другом хобби, у неё есть собственный язык. Чтобы вам было проще понять идеи и термины, используемые в игре (и других РПГ), мы начнем с некоторых определений:

Ролевая игра (РПГ): игра, в которой игроки берут на себя роли воображаемых персонажей, в придуманном или историческом мире, и пытаются вести себя так, как это делали бы их персонажи.

Игровой мастер (Мастер): это судья, который выбирает приключение, общается с игроками, через окружающих их мир, оглашает результаты и выдаёт бонусные очки.

Персонаж: любое существо (человек, животное, робот и т.д) которым играют Мастер или игрок.

Неигровой персонаж (НИП): любой персонаж, за которого играет Мастер.

Игровой персонаж (ИП): персонаж, созданный и отыгрываемый одним из игроков.

Параметры: все числовые значение, которые описывают персонажа, предметы и т.п. Иногда их называют «статы»

Партия: группа персонажей, участвующих в одном приключении.

Игровой мир: декорации для игры; место действия. «Мир» может означать «планету», но также этот термин может относиться к региону или историческому периоду… или к целой вселенной.

Приключение: основная «единица» игры в ролевых играх, представляет одно задание или сюжет. Для его завершения может понадобиться от одной до нескольких игровых сессий.

Встреча: одна из «сцен» приключения, в которой обычно происходит действие между ИП и одним или несколькими НИП.

Кампания: продолжающаяся серия приключений. В кампаниях обычно участвуют одни и те же персонажи, и проводит её один мастер (или команда мастеров). Иногда она может перемещать игровой процесс из одного мира в другой, по логике сюжета.

Раса: вид к которому вы принадлежите. Часто в РПГ можно встретить персонажей выдуманных рас (эльфы, дварфы, полурослики или марсиане, например).

GURPS Lite is copyright © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003, 2004 by Steve Jackson Games Incorporated. It is intended for free distribution. You are encouraged to copy and share these 32 pages freely. You may not charge for it, except to cover the actual cost of copying. You may not remove any part of it. You may not change or modify it, except that retailers, distributors or conventions may add "Courtesy of (name)" at the top of this page. You absolutely may not incorporate this game, or parts of it, into another product for distribution in any way.
GURPS Lite is available in PDF format from www.sjgames.com/gurps/lite/. You may distribute this PDF file freely under the above restrictions, and post copies of it online.
You may not sell it or include it as part of any product for sale without the written permission of Steve Jackson Games Incorporated.
Please visit our web site at www.sjgames.com. You may also write to us at PO Box 18957, Austin, TX 78760.

Основы

GURPS использует только шестигранные кубики. Для отражения боевого повреждения (и некоторых других величин) используется система «кубик+прибавка». Если оружие наносит «4к+2» повреждений, то это сокращение для «бросьте 4 кубика и прибавьте 2 к результату». Также, «3к-3» означает «бросьте 3 кубика и вычтите 3 из результата». Если вы видите просто «2к», это означает «бросок 2 кубиков».

GURPS лайт содержит только 3 основные «игровые механики»: броски успеха, броски реакции и броски повреждений.

Броски успеха

«Бросок успеха» - это бросок кубиков, совершаемый при необходимости «проверить » одно из ваши умений или способностей.

Иногда вы совершаете бросок, иногда мастер бросает за вас. Например, вам нужно совершить бросок вашей Силы, для предотвращения закрытия тяжелой двери.

Что бросать

Всякий раз, когда персонаж пытается выполнить действие (например, использовать умение), бросьте 3 кубика для определения исхода. Это называется броском успеха. Проверяемое задание успешно выполнено, если результат броска меньше или равен числу, определяющему действие - обычно умение или атрибут.

Иначе это провал. Например, если вы бросаете против Силы и ваша СЛ 12, результат 12 или меньше успешен. Таким образом, чем выше параметр, против которого вы бросаете, тем легче пройти бросок.

Вне зависимости от числа, против которого происходит бросок, результат 3 или 4 всегда успешен, а 17 или 18 всегда провален.

В основном, игроки сами совершают броски для определения результатов действий их персонажей. Однако, мастер всегда может скрытно совершить бросок сам - см. *Когда бросает мастер*, ниже.

Когда бросать

Дабы избежать увязания игры в бесконечных бросках кубиков, мастер должен требовать бросок успеха только если....

- Здоровье, богатство, друзья, репутация или снаряжение персонажей под угрозой. Это включает преследование, бой (даже если цель неподвижна и находится в упор), шпионаж, кража и многие «авантюрные» действия.
- ИП пытаются получить союзников, информацию, новые способности, социальное положение или богатство.

Мастер ***не должен*** требовать броски для...

- Крайне тривиальных задач, как пересечение улицы, вождение в городе, кормление собаки, поиск магазина или включение компьютера.
- Ежедневной мирной работы без рисков.

Когда бросает мастер

Есть два типа ситуаций, при которых мастер должен бросить за ИП и не показывать им результат:

1. Когда персонаж не должен быть уверен, успешно ли его действие.
2. Когда игрок не должен знать что происходит.

Модификаторы

Правила часто определяют модификаторы для некоторых бросков на успех. Эти бонусы и штрафы применяются к числу, против которого вы бросаете (вашего «целевого числа»), а не к значению, выпавшему на кубиках. Бонусы всегда увеличивают шансы, а штрафы уменьшают их.

Например, когда используется умение Взлом в темноте, мастер может сказать вам бросать с -5 за попытку. Если ваше умение Взлом 9, вы бросаете против 9 минус 5, что равно 4, в темноте.

В особых случаях вам могут даваться модификаторы, позволяющие делать задания относительно легче или сложнее в конкретной ситуации. Например, в ходе приключений может встретится замок с +10 к открытию, так как имеет примитивное и топорное устройство. Если ваше умение Взлом 9, вы должны бросать против 9+10, или 19. Так как наибольший результат на 3к 18, очевидно что успех гарантирован. Но не полностью (см. *Критические успех и провал*, ниже).

Модификаторы накопительные, если не указано обратного. Например, если вы пытаетесь открыть этот примитивный замок в темноте, оба модификатора будут действовать, и вы должны бросить против 9 - 5 + 10, или 14.

Базовое и эффективное умения

Ваше базовое умение - это ваш реальный уровень в нем, как записано в листе персонажа.

Ваше эффективное умение для конкретной задачи - это ваше базовое умение плюс или минус все модификаторы для нее. В примерах взлома выше, базовое умение 9 во всех случаях, а эффективное умение 4, 19 или 14.

Вы не можете пытаться сделать бросок успеха, если ваше эффективное умение меньше 3, кроме попытки *Броска защиты* (см. стр. 28).

Величина успеха или провала

После подсчета эффективного умения, применяя все необходимые модификаторы к вашему базовому умению, бросьте 3к для определения результата броска.

Если сумма значений на кубиках меньше или равна вашему эффективному умению - это успех, а разница между вашим эффективным умением и результатом броска - это величина успеха.

Пример: если у вас эффективное умение 18 и бросок 12, это успех; ваша величина успеха 6.

Если ваш бросок выше эффективного умения, это провал, а разница между вашим эффективным умением и результатом броска - это величина провала.

Пример: если у вас эффективное умение 9 и бросок 12, это провал; ваша величина провала 3.

Многие правила используют величину успеха или провала для расчета результатов в игре, помните об этом когда делаете бросок.

Критические успех и провал

Критический успех - это особенно хороший результат.

- Бросок 3 или 4 - всегда критический успех.
- Бросок 5 - критический успех, если ваше эффективное умение 15+.
- Бросок 6 - критический успех, если ваше эффективное умение 16+.

Когда вам выпал критический успех, мастер определяет что произошло. Это всегда что-то хорошее! Чем меньше результат, тем больший «бонус» он дает.

Критический провал - это особенно плохой результат.

- Бросок 18 - всегда критический провал.
- Бросок 17 - критический провал, если ваше эффективное умение 15 или меньше; иначе это обычный провал.
- Любой бросок на 10 или более превышающий ваше эффективное умение - это критический провал: 16 при умении 6, 15 при умении 5 и т.д.

Когда вам выпал критический провал, мастер определяет что произошло. Это всегда что-то плохое; чем больше бросок, тем хуже результат.

Повторные попытки

Иногда у вас есть только один шанс сделать что-то (обезвредить бомбу, перепрыгнуть расщелину, удалить воспаленный аппендицит, угодить Королю песней). Другой раз вы можете пытаться снова и снова, пока не добьетесь успеха (взломать замок, поймать рыбу, распознать яд). Иногда вы не можете знать успешно ли действие или нет, до тех пор, пока не будет поздно для новой попытки (прочитать старую карту сокровищ, сделать заказ во французском ресторане, построить корабль). Наконец, бывают случаи когда вы получаете ранение при провале, но можете позволить себе терпеть провал несколько раз (взобраться на стену, запугать дикого сородича).

Мастер должен использовать здравый смысл, что бы отличать эти случаи, согласно реальной ситуации в которой приключенцы находятся в данный момент.

Состязания

Иногда ситуация складывается так, что два персонажа должны сравнить свои способности, умения или иные черты, проведя соревнование. Персонаж с лучшими параметрами не всегда побеждает... и это порождает спор. «Состязание» это быстрый способ разрешить спорную ситуацию без погружения в кучу деталей. В состязании каждый участник выполняет бросок на успех против сравниваемой способности (применяя все модификаторы), а затем сравнивает свой результат с оппонентом. Есть два разных способа провести данное состязание.

Быстрое состязание

«Быстрое состязание» - это соревнование, прошедшее за очень короткое время (обычно одна секунда), возможно даже мгновенно. Например, два противника тянутся за пистолетом или два метателя ножей решают кто попадет ближе к яблочку.

Каждый участник состязания делает свой бросок на успех. Если один успешен, а другой нет, то победитель очевиден. Если оба успешны, то победитель тот, у кого больше величина успеха; если оба провалили бросок, победитель тот, у кого меньше величина провала. Ничья означает что никто не победил (в примере выше, оба бойца схватили оружие одновременно или ножи воткнулись на одинаковом расстоянии от яблочка).

Величина победы

Итог, с которым победитель одолел побежденного, часто важен - успех с 5 против провала с 5 в основном значит больше чем успех с 2 против успеха с 1! «Величина победы» выигравшего - это разница между его величиной успеха и величиной успеха проигравшего, если у обоих броски успешны, сумма величины успеха и величины провала, если у одного успех, а у второго - провал, или разница между величиной провала проигравшего и величиной провала победителя, если оба провали бросок.

Обычные состязания

«Обычное состязания» - это медленное соревнование с множеством уступок и выигрышей (например, борьба на руках).

Каждый персонаж делает свой бросок на успех.

Если один успешен, а другой нет, победитель очевиден. Если оба броска успешны или провалены, относительные позиции соревнующихся не изменились, и они бросают снова. Пока один персонаж не выбросит успех, а второй провал. В этом случает кто сделал успешный бросок - победитель.

Количество игрового времени, потраченного на каждую попытку зависит от действия и регулируется мастером. В боевой ситуации, каждая попытка занимает одну секунду... но если противостояние происходит в библиотеке и судьба мира зависит от того, кто найдет необходимую информацию первым, каждая попытка может занимать несколько дней.

Броски реакции

Когда ИП встречают НИП, чья реакция на них не определена заранее (см. ниже), мастер делает «бросок реакции» на 3к. Чем больше результат, тем лучше реакция. Затем мастер отыгрывает НИП, согласно рекомендации в ***Таблице реакций.***

Мастер должен скрыть этот бросок от игроков. Они не знают, например, дает ли старый приветливого вида фермер искренний совет или направляет в ловушку.

Бросок на реакцию - не бросок на успех. Есть три важных отличия:

1. Нет «целевого числа» против которого делается бросок.
2. Чем больше результат тем лучше.
3. Модификаторы реакции применяются непосредственно к результату броска. Бонус реакции - это любой фактор, делающий НИП дружелюбнее, в то время как штраф к реакции - это что-то настраивающее НИП против персонажей.

Несколько распространенных модификаторов реакции:

Собственная внешность и поведение. Это особенно важно для ИП, которые ведут разговоры! Внешность выше средней дает бонус, подобно некоторым преимуществам (см. стр. 8). Внешность ниже средней и многие недостатки дают штрафы.

Расовые или национальные особенности. Эльфы не любят дварфов, французы недолюбливают немцев и т.д. Это обычные штрафы, а у части НИП они принимают форму недостатка Нетерпимость.

Соответствующее поведение игроков! Это способ поощрения хорошего отыгрыша. Хороший подход достоин бонуса +1 или более! Полностью неподходящее поведение, отталкивающее НИП, должно дать партии -1 или -2 к броску на реакцию. Не говорите игрокам: «Вы задели его!» - просто отыгрывайте обиженного персонажа, и дайте это понять им самим.

Случайные броски на реакцию хороши, когда добавляют ноты непредсказуемости игре, - это также весело и для мастера! *Однако, никогда не заменяйте разум и логику случайными бросками.*

Таблица реакций

Бросьте 3 кубика и примените возможные модификаторы реакции.

0 или меньше: Ужасная. НИП ненавидит персонажей и будет всячески им вредить. Любые действия не вызовут раздумий: нападение, предательство, публичное высмеивание или игнорирование в вопросе жизни-или-смерти, все возможно.

1-3: Очень плохая. НИП не любит персонажей и будет действовать против них если это ему выгодно: атаковать, предлагать чрезвычайно несправедливую цену при сделках и т.д.

4-6: Плохая. НИПа не заботят персонажи и он будет действовать против них (как сказано выше), если это принесет ему пользу.

7-9: Слабая. НИП невпечатлен. Он может угрожать, требовать огромную взятку для оказания помощи или что-то подобное.

10-12: Нейтральная. НИП игнорирует персонажей на сколько возможно. Он совершенно не заинтересован. Сделки будут проходить гладко и повседневно, до тех пор, пока соблюдается приличие.

13-15: Хорошая. НИПу нравятся персонажи и он будет готов помочь в разумных, будничных рамках. Разумные просьбы будут поддержаны.

16-18: Очень хорошая. НИП высокого мнения о персонажах, он будет достаточно отзывчив и дружелюбен, свободно окажет помощь и щедро скинет цену на большинство товаров.

19 и больше: Отличная. НИП жутко восхищен персонажами и всегда будет действовать в им во благо, в рамках своих способностей, даже с риском для собственной жизни, богатства или репутации.

Броски повреждений

«Бросок повреждения» - это бросок, выполняемый во время боя, для определения повреждений, нанесенных вами противнику. Броски повреждений используют систему «кубик+модификатор» (см. стр. 2). Многие факторы определяют итоговый урон вашей атаки. Броня снижает повреждения полученные владельцем. Определенные атаки наносят дополнительные повреждения, если проходят сквозь броню. Все это объясняется в боевых правилах (см. стр. 29).

Персонажи

Когда вы участвуете в ролевой игре, вы берете на себя роль другой личности - того «персонажа», которого создаете. ***GURPS*** позволяет вам точно определить каким героем вы станете. Космическим шахтером? Колдуном? Профессиональным путешественником во времени? Вы можете черпать вдохновение из образов вымышленных героев и героинь или создать новую личность с нуля. И коль скоро вы определились с тем, какую роль хотите сыграть, наступило время вдохнуть в персонажа жизнь!

Мастер (то есть человек, ведущий игру) выделит вам определенное количество очков персонажа, на которые вы сможете приобрести различные способности. Например, чем сильнее вы хотите быть, тем больше очков это будет стоить. Также вы можете покупать выгодные социальные особенности, такие как богатство, и особые способности, которые называются преимуществами (см. стр. 8).

Если вы хотите получить больше способностей, чем позволяет выделенная мастером сумма, то можете получить дополнительные очки, опустив ниже обычного уровня силу, внешность, богатство, социальный статус и т.д. или же выбрав недостатки - особые ограничения вроде плохого зрения или боязни высоты (см. стр. 10).

Две наиболее важные вещи, которые вы должны знать относительно вашего персонажа - кем он является и какую роль вы хотите, чтобы он сыграл в своих приключениях. Выясните какой тип игры планирует Мастер и какие типы персонажей он намеревается разрешить в ней. Затем можно начинать расписывать всё в деталях. Есть несколько способов сделать это.

Вы можете выбрать способности, потратить ваши очки персонажа и разработать концепцию персонажа, которая подходит под эти способности. Хороший персонаж - намного больше, чем набор способностей, но «закупка» способностей может послужить большим вдохновением.

Вместо этого вы могли бы заострить внимание, в первую очередь, на ключевых качествах вашего персонажа – тех чертах, которые определяют его, таких как персональная история, внешний вид, характер, способности и умения. Подумайте над тем, как он приобретал эти качества, затем распределите ваши очки персонажа на особенности, которые согласуются с этими чертами.

Очки персонажа

Очки персонажа - это «валюта», на которую создается персонаж. Все, что улучшает ваши способности, забирает очки персонажа: чтобы добавить способность в лист своего персонажа и использовать ее в игре, вы должны потратить количество очков, равное указанной цене. Все, что снижает ваш потенциал, имеет отрицательную стоимость - то есть возвращает вам некоторое количество очков. Например, если вы начинаете со 125 очков, покупаете преимуществ на 75 очков и недостатков на -15 очков, то получаете в остатке 125 - 75 + 15 = 65 очков.

Начальные очки

Мастер решает, с каким количеством очков начинают герои – персонажи игроков. Это зависит от того, на сколько способными он хочет их видеть. Несколько примерных уровней опыта, с предложенным начальным количеством очков:

Слабый (до 25 очков): маленькие дети, глупые рабы, зомби и т.д.

Обычный (25-50 очков): обычные люди, такие как бухгалтера и водители такси.

Компетентный (50-75 очков): атлеты, полицейские, богатое дворянство... Все, кто имеют преимущество над «обычными» людьми во время приключения.

Исключительный (75-100 очков): чемпионы, опытные полицейские.

Героический (100-200 очков): люди, которые достигли вершин физического, умственного, или социального развития; например, элита спецназа, ученые мирового класса и миллионеры.

Небывалый (200-300 очков): главные герои кунг-фу боевиков, фэнтези романов и т.д.

Легендарный (300-500 очков): герои эпических поэм и фольклора.

Начальное количество очков иногда называют *уровнем опыта* кампании.

Ограничение недостатков

Недостаток - это всё, что обладает отрицательной стоимостью, включая низкие атрибуты, низкий социальный статус и все особые ограничения, описанные в Недостатках (стр. 10). Теоретически вы можете добавлять недостатки до тех пор, пока не получите количество очков, достаточного для покупки всех преимуществ и умений, каких захотите. На практике, большинство Мастеров могут установить ограничение на количество очков недостатков, которые могут взять игровые персонажи. Обычно мастера решают ограничить недостатки половиной суммы от числа начальных очков (например, это будет -75 очков в игре на 150 очков), но это все полностью на усмотрение мастера.

Базовые атрибуты

Четыре числа, называемые атрибутами, определяют ваши основные способности: Сила (СЛ), Ловкость (ЛВ), Интеллект (ИН) и Здоровье (ЗД).

Атрибут 10 дается бесплатно и отражает среднее для человека значение. Высокие значения стоят очков: 10 очков, чтобы поднять СЛ или ЗД на один уровень, и 20 очков, чтобы поднять на один уровень ЛВ или ИН. Аналогично, уровень атрибута ниже 10 обладает отрицательной стоимостью: -10 очков за уровень СЛ или ЗД, -20 очков за уровень ЛВ или ИН. (Помните - отрицательная стоимость означает, что эти очки возвращаются, и их можно потратить на что-то еще!)

У большинства персонажей атрибуты находятся в пределах от 1 до 20, а у большинства нормальных людей в пределах от 8 до 12. Значения свыше 20 возможны, но обычно ими обладают лишь богоподобные существа - посоветуйтесь с мастером, прежде чем приобретать такое значение. С другой стороны, значение 0 бывает только в особых случаях, а 1 является минимальным значением для человека.

От выбора базовых атрибутов зависят ваши способности (сильные и слабые) в игре. Выбирайте с умом.

6 и меньше: *Калечащий уровень.* Столь низкий атрибут серьезно ограничивает ваш образ жизни.

7: *Низкий.* Ваши ограничения легко заметны любому, кто вас встречает. Это самое низкое значение, при котором вы еще не становитесь инвалидом.

8 или 9: *Ниже среднего.* Это невысокие значения, но все же в пределах человеческой нормы. Мастеру следует запретить активным участникам приключений брать атрибуты ниже 8.

10: *Средний.* У большинства людей уровень 10 и они чувствуют себя прекрасно!

11 или 12: *Выше среднего.* Это более высокое значение, но все же в пределах человеческой нормы.

13 или 14: *Выдающийся.* Подобный атрибут заметен сразу - в виде вздувшихся мускулов, кошачьей грации, остроумной речи или пышущего здоровья.

15 и больше: *Поразительный.* Столь высокий атрибут вызывает постоянные обсуждения и, вероятно, определяет выбор карьеры.

GURPS
Имя _____ Игрок _____ Всего очков _____
Рост _____ Вес _____ Мод. размера _____ Возраст _____ Осталось очков _____
Внешность _____
ЛИСТ ПЕРСОНАЖА
СЛ [ ] ЕЖ [ ]
ЛВ [ ] Воля [ ]
ИН [ ] Восп [ ]
ЗД [ ] ЕУ [ ]
Языки — Разговорный — Письменный
СП
ТУ: [ ]
Знакомство с культурой [ ]
БАЗОВЫЙ ГРУЗ _____ ПОВР. Прм _____ Амт _____
БАЗОВАЯ СКОР. _____ [ ] БАЗОВОЕ ПЕРЕДВ. _____ [ ]
ПАРИР.
Модификаторы реакции
Внешность _____
Статус _____
Репутация _____
НАГРУЗКА — ПЕРЕДВ. — УКЛОН
Нет (0) = 1 × БГ — БП = ×1 — Уклон
Легкая (1) = 2 × БГ — БП = ×0,8 — Уклон -1
Средняя (2) = 3 × БГ — БП = ×0,6 — Уклон -2
Тяжёлая (3) = 6 × БГ — БП = ×0,4 — Уклон -3
Оч. тяж. (4) = 10 × БГ — БП = ×0,2 — Уклон -4
БЛОК
ПРЕИМУЩЕСТВА и ПЕРКИ
УМЕНИЯ
Наименование — Уровень — Относ. уровень
НЕДОСТАТКИ и ПРИЧУДЫ

Пример листа персонажа, абсолютно непригодный для использования. Если вы хотите скачать нормальный лист, зайдите на **www.sjgames.com/gurps/resources/**

Сила (СЛ)

±10 очков/уровень

Сила отражает физическую мощь и крепость. Этот показатель критичен для воина в неразвитом мире, так как высокая СЛ позволяет наносить и выдерживать больше повреждений в рукопашной схватке. Любой приключенец знает, что СЛ полезна, когда необходимо поднимать и метать предметы, быстро передвигаться с нагрузкой и т.д.

Высокий показатель Силы может быть значительно больше, чем у остальных атрибутов; значения свыше 20 часто встречаются среди существ вроде крупных животных, фантастических чудовищ и роботов.

Ловкость (ЛВ)

±20 очков/уровень

Ловкость отражает сочетание подвижности, координации и прекрасной моторики. Она отвечает за базовые способности в атлетических и боевых умениях по обращению с техникой и ремеслах, требующих тонкой работы. Кроме того, ЛВ помогает определить Базовую скорость (она отражает *Время реакции*, стр. 6) и Базовое движение (*Скорость бега*, стр. 6).

Интеллект (ИН)

±20 очков/уровень

Интеллект в широком смысле отражает интеллектуальный потенциал, включая творчество, интуицию, память, восприятие, ум, мудрость и силу воли. Он отвечает за базовые способности во всех «ментальных» умениях - науках, социальном взаимодействии, магии и т.д. Любому волшебнику, ученому или изобретателю в первую очередь нужен высокий ИН. Вторичные характеристики Воля (стр. 6) и Восприятие (стр. 6) основаны на ИН.

Здоровье (ЗД)

±10 очков/уровень

Здоровье отражает энергию и жизненную силу. В его определение входят выносливость, сопротивляемость организма (ядам, болезням, радиации и т.д.) и общая «твердость». Высокий уровень ЗД пригодится любому, но он жизненно необходим бойцам в мире низких технологий. ЗД определяет запас Усталости, помогает определить Базовую скорость (стр. 6) и Базовое движение (стр. 6).

Базовый груз (БГ)

Базовый груз - это максимальный вес, который Вы можете поднять над головой одной рукой за одну секунду. Он равен (СЛ×СЛ)/5 фунтам. Если БГ составляет 10 фунтов и более, округлите его до ближайшего целого числа; например, 16,2 фунта превратятся в 16 фунтов. БГ обычного человека с СЛ 10 составляет 20 фунтов.

Основная рука

Решите, правша вы или левша. Каждый раз, когда вы делаете что-то другой рукой, то действуете с -4 к умению. Это не относится к вещам, которые обычно делаются «не основной» рукой, например к использованию щита.

GURPS не делает различий между левшами и правшами; и то и другое стоит 0 очков. Однако, Обоюдорукость это преимущество, за которое необходимо платить – см. стр. 9.

Вторичные характеристики

«Вторичные характеристики» - это величины, которые зависят непосредственно от ваших атрибутов. Вы можете увеличить или уменьшить их значения, изменяя атрибуты.

Единицы жизни (ЕЖ) отражают способность вашего тела выдерживать повреждения. По умолчанию число ЕЖ равняется вашей СЛ. Например, СЛ 10 даст 10 ЕЖ.

Воля отражает вашу способность выдерживать психологическое давление (идеологическую обработку, страх, гипноз, допросы, соблазнение, пытки и т.п.), а также вашу сопротивляемость атакам сверхъестественного характера (магия, псионика и т.д.). По умолчанию Воля равняется вашему ИН. Воля не отражает физическую сопротивляемость - за нее отвечает ЗД!

Восприятие (Восп.) отражает вашу общую бдительность. Мастер проводит «Бросок чувств» против вашего Восприятия, чтобы определить, смогли ли вы что-то заметить. Восприятие равняется вашему ИН.

Единицы усталости (ЕУ) отражают «энергетический запас» вашего тела. По умолчанию число ЕУ равняется вашему ЗД. Например, ЗД 10 даст 10 ЕУ.

Базовая скорость (БС**)** отражает ваши рефлексы и общую быстроту тела. Она помогает определить скорость бега, вероятность уклониться от удара и вашу очередность в бою (высокая Базовая скорость позволит вам опередить противников).

Чтобы вычислить Базовую скорость, сложите свои показатели ЗД и ЛВ, затем разделите сумму на 4. Не округляйте результат. 5,25 лучше чем 5!

Уклонение: ваша защита Уклонением (см. *Уклонение*, стр. 28) равняется Базовой скорости + 3, без учета дробной части. Например, если Ваша Базовая скорость составляет 5,25, то Ваше Уклонение равняется 8. Вы должны выбросить на 3к число, не превышающее значение Уклонения, чтобы увернуться или отойти в сторону, избежав атаки.

Базовое движение (БД) отражает скорость движения по земле в ярдах в секунду. То, насколько быстро вы можете бежать (хотя вы можете двигаться и немного быстрее во время «спринтерского бега» по прямой; см. стр. 23).

Повреждения (Повр)

От вашей СЛ зависит, сколько повреждений вы наносите врукопашную или с помощью холодного оружия. От СЛ зависят два вида повреждений:

Прямые повреждения (сокращение «прм») - это ваши базовые повреждения рукой, ногой или зубами, либо атака колющим оружием вроде копья или рапиры.

Амплитудные повреждения (сокращение «амп») - это ваши базовые повреждения рубящим оружием вроде топора, дубины или меча - всем, что использует принцип рычага, увеличивая вашу силу.

Сверьтесь с данной таблицей для вычисления ваших повреждений. Таблица представлены в формате «кубик+модификатор».

Таблицы повреждений

СЛ	*Прямые*	*Амплитудные*
1	1к-6	1к-5
2	1к-6	1к-5
3	1к-5	1к-4
4	1к-5	1к-4
5	1к-4	1к-3
6	1к-4	1к-3
7	1к-3	1к-2
8	1к-3	1к-2
9	1к-2	1к-1
10	1к-2	1к
11	1к-1	1к+1
12	1к-1	1к+2
13	1к	2к-1
14	1к	2к
15	1к+1	2к+1
16	1к+1	2к+2
17	1к+2	3к-1
18	1к+2	3к
19	2к-1	3к+1
20	2к-1	3к+2

Повреждения обычно сокращаются как «Повр» В листе своего персонажа запишите сначала прямые повреждения, а через косую черту — амплитудные; например, если ваша СЛ 13, то вы должны записать «Повр 1к/2к-1».

Базовое движение по умолчанию равно Базовой скорости без учета дробной части; например, Базовая скорость 5,75 дает Базовое движение 5. Базовое движение обычного человека равно 5; таким образом, без нагрузки он может бежать со скоростью около 5 ярдов в секунду.

Внешний вид

Это определяет свойственные вашему персонажу «социальные» черты: внешность, манеры и поведение. Черты с положительной стоимостью (например, Внешность выше средней, Голос) считаются преимуществами (стр. 8), и повинуются всем обычным правилам для преимуществ. Другие (например, Внешность ниже средней, Дурные Привычки) имеют отрицательную стоимость, и расцениваются как недостатки (стр. 10). А некоторые другие (например, рост и вес, выбор руки) просто добавляют колорит игре.

Внешность

Чаще всего внешность - это просто «особый эффект», так что вы можете выбрать любую внешность, какую хотите.

Внешность измеряется по уровням. У большинства людей «Средняя» внешность, стоящая 0 очков. Приятная наружность дает бонус к реакции; это преимущество за определенное количество очков. Некрасивая внешность дает минус к броскам реакции; это недостаток, за который вы получите очки.

Отвратительная: в вашей наружности присутствует нечто настолько отвратительное, насколько вы можете вообразить... серьезное кожное заболевание, бельмо на глазу... а вероятнее сразу несколько подобных черт. Этот уровень дает -4 к броскам реакции. *-16 очков.*

Уродливая: то же что и выше, но не столь серьезное - это могут быть просто некрасивые космы волос и кривые зубы. Это дает -2 к броскам реакции. *-8 очков.*

Непривлекательная: Вы выглядите несколько неприятно, но у вас нет ничего такого, на что стали бы показывать пальцем. Этот уровень дает -1 к броскам реакции. *-4 очка.*

Средняя: уровень по-умолчанию. У большинства обычных людей средняя внешность. *0 очков.*

Привлекательная: вы не участвуете в конкурсах красоты, но определенно неплохо выглядите. Этот уровень дает +1 к броскам реакции. *4 очка.*

Красивая (или Прекрасная): вы могли бы принимать участие в конкурсах красоты. Этот уровень дает вам +4 к броскам реакции от тех, кого привлекают представители вашего пола, +2 от всех остальных. *12 очков.*

Очень красивая (или Очень прекрасная): вы могли бы побеждать в конкурсах красоты - причем постоянно. Этот уровень дает +6 к броскам реакции от тех, кого привлекают представители вашего пола и +2 от прочих. *16 очков.*

Харизма

5 очков/уровень

Это природная способность производить впечатление и вести за собой других. Любой может получить подобие харизмы за счет привлекательности, хороших манер и интеллигентности - но настоящая харизма работает независимо от всех этих вещей и у вас они или есть или ее нет. Каждый уровень даёт бонус +1 на все броски реакции совершаемые всеми разумными существами, с которыми вы активно взаимодействуете (общаетесь, отчитываете и т.д.); + 1 бонус при бросках влияния (см. *Броски влияния*, стр. 24); +1 к умениям Лидерство и Публичное выступление. Мастер может решить, что ваша харизма не оказывает влияния на представителей непохожих рас.

Дурные привычки

-5, -10 или -15 очков

Вы часто или вообще всегда ведете себя неприятно для окружающих. Дурная привычка оценивается в -5 очков за каждые -1 к броску реакции от людей, замечающих ее. Во время создания персонажа определите что это за привычка и согласуйте ее цену с мастером.

Примеры: неприятный запах, постоянное почесывание или невнятное бормотание дают -1 к реакции и стоят по -5 очков. Постоянные скабрезные шутки или плевки на пол дают -2 к реакции и стоят по -10 очков. Привычки за -15 очков (-3 к реакции) оставлены на усмотрение тех, кто испорчен настолько, чтобы их взять!

Голос

10 очков

У вас от природы чистый, красивый и привлекательный голос. Вы получаете постоянный бонус +2 на все умения разговора и пения (с одобрения Мастера, естественно). Также вы получаете +2 на все броски реакции, сделанные теми, кто может слышать ваш голос.

Социальное происхождение

Знакомство с высокими технологиями, культурами и языками - это преимущество. Несоответствие нужным критериям в данных областях может оказаться серьезным недостатком.

Технологический уровень (ТУ)

«Технологический уровень» - это число, обозначающее степень развития технологий. Чем более общество развито в техническом плане, тем выше его ТУ. Мастер скажет вам, каков ТУ его мира.

Помимо этого, персонаж получает ТУ, соответствующий технологиям, с которыми он наиболее знаком. Если только вы не слишком отстали или не слишком выдаетесь в техническом плане, то достаточно записать в качестве личного ТУ технический уровень мира.

В некоторых игровых мирах ваш личный технический уровень может отличаться от среднего для данной кампании. Мир может в среднем принадлежать к ТУ8, но граждане одного из продвинутых государств будут иметь доступ к ТУ9, в то время как жители неразвитых регионов будут принадлежать к ТУ7.

Низкий ТУ

-5 очков за каждый уровень ниже ТУ кампании

Ваш личный ТУ ниже технического уровня мира, где проходит кампания. Вы начинаете игру без знаний (или лишь с умениями по умолчанию), связанных с вещами более высокого ТУ. Вы сможете научиться техническим умениям, зависящим от ЛВ (связанным с транспортом, оружием и т.д.) по ходу игры, если найдете учителя, но фундаментальная разница мышления не позволит вам изучить зависящие от ИН технологические умения.

Высокий ТУ

5 очков за каждый уровень выше ТУ кампании

Ваш личный ТУ выше технического уровня мира, где проходит кампания. Вы можете начать игру с умениями, связанными с вещами своего ТУ. Это наиболее полезно, если у вас также имеется доступ к снаряжению более высокого ТУ, хотя, например, знания врача или ученого из технически развитого мира окажутся очень полезными в слаборазвитом мире, даже если у него не будет специального оборудования!

Язык

В ***GURPS*** большинство персонажей способно читать и писать на «родном» языке. Эта способность не стоит очков, но вы должны отметить родной язык в листе персонажа; например, «Русский (Родной) [0]».

Уровни владения

Сколько очков будет стоить изучение дополнительного языка, зависит от вашего «уровня владения»: того, насколько хорошо вы владеете данным языком в целом. Существует четыре уровня владения языком:

Отсутствует: вы абсолютно не владеете данным языком. 0 очков.

Ломаный: вы знаете столько, сколько необходимо для повседневной жизни, но вы получаете штраф -3, когда используете умения, основанные на этом языке. *1 очко за разговорный, 1 очко за письменный.*

С Акцентом: вы можете свободно общаться на этом языке. Вы получаете -1 при использовании умений, зависящих от языка. *2 очка за разговорный, 2 очка за письменный.*

Родной: вы можете общаться на этом языке, как на родном. Вы начинаете с одним таким языком по-умолчанию. *3 очка за разговорный, 3 очка за письменный.*

Грамотность

Ваш уровень понимания письменного языка определяет степень грамотности в данном языке:

Неграмотность - это «отсутствующее» понимание письменной речи. Вы вообще не можете читать.

Полу-грамотность - владение письменной речью на «ломаном» уровне означает, что вы вынуждены читать медленно. Сделайте бросок против ИН для того, чтобы понять основной смысл!

Грамотность - это способность понимать язык на уровне «С Акцентом» и выше, но для письменной речи. Вы можете читать и писать с полной скоростью.

Вы получаете Родной уровень владения письменным языком в вашем родном языке бесплатно. Быть менее грамотным является недостатком: -1 очко за уровень «С акцентом», -2 очка за «Ломаный», и -3 если уровень «Отсутствует».

Богатство и влиятельность

Теперь необходимо определить ваше положение в обществе: сколько у вас денег, какими вы пользуетесь привилегиями, и как другие относятся к Вам?

Богатство

Богатство - понятие относительное. Средний американец сегодня живет в большей роскоши, чем средневековый король, хотя у него и меньше золота в подвалах. Все зависит от игрового мира.

Личное богатство измеряется по «уровням богатства». «Средний» уровень не стоит очков и позволяет вам вести обычный по меркам игрового мира образ жизни. Оставшаяся часть данных правил применяется, если вы особенно бедны или богаты, имеете источник дохода, который не требует работы.

Богатство

цена различна

Богатство выше среднего уровня - это преимущество; это значит, что вы начинаете игру с богатством, вдвое и более превышающим обычное для данного игрового мира. Богатство ниже среднего - недостаток; это значит, что вы начинаете игру лишь с частью обычного в данном игровом мире богатства.

Нищий: у вас нет ни работы, ни источников дохода, ни денег, ни собственности помимо надетой на вас одежды. Либо вы не можете найти работу, либо работы просто нет. *-25 очков.*

Бедный: ваше начальное богатство составляет лишь 1/5 от среднего для данного общества. Некоторые виды работы вам недоступны, и ни одно из мест, которые вы находите, не оплачивается очень хорошо. *-15 очков.*

Небогатый: ваше начальное богатство составляет лишь 1/2 от среднего для данного общества. Вам доступна любая работа (вы можете быть небогатым врачом или актером), но вы не зарабатываете много. *-10 очков.*

Средний: это уровень богатства, получаемый по умолчанию, про него написано выше. *0 очков.*

Обеспеченный: вам приходится зарабатывать, но ваш уровень жизни лучше, чем у большинства. Ваше начальное богатство в два раза больше обычного. *10 очков.*

Богатый: ваше начальное богатство в пять раз больше обычного; вы действительно отлично живете. *20 очков.*

Очень богатый: ваше начальное богатство в 20 раз больше обычного. *30 очков.*

Жутко богатый: ваше начальное богатство в 100 раз больше обычного. Вы можете купить почти все что угодно, не заботясь о цене. *50 очков.*

Репутация

Вы можете быть известны настолько, что ваша репутация становится преимуществом или недостатком. Это влияет на броски реакции, производимое неигровыми персонажами (см. стр. 3).

Подробности о вашей репутации полностью определяете вы сами; вы можете быть известны своей храбростью, жестокостью, тем, что поедаете песчаных змей или чем угодно. Однако вы обязаны обозначить подробности.

Выберите модификатор к реакции от людей, которые вас узнают. Это определит базовую стоимость вашей репутации. За каждый бонус +1 к реакции (вплоть до +4) цена составляет 5 очков. За каждый штраф -1 (вплоть до -4), цена составляет -5 очков.

Влиятельность

Формально занимаемое вами место в обществе отличается от вашей личной славы или успехов.

Статус

5 очков/уровень

Статус отражает ваш вес в обществе. В большинстве игровых миров уровни Статуса колеблются от -2 (раб или нищий) до 8 (могущественный император или божественный правитель), средний человек имеет Статус 0 (вольный человек или обычный гражданин). Если вы не покупаете Статус специально, то ваш Статус равен 0. Статус стоит по 5 очков за уровень. Например, Статус 5 обойдется в 25 очков, а Статус -2 в -10 очков.

Статус выше 0 означает, что вы относитесь к правящему классу данной культуры. Как результат, другие представители вашей культуры считаются с вашим мнением, что выражается в бонусе ко всем броскам реакции. Статус ниже 0 означает, что вы крепостной или раб, либо просто бедный человек.

Преимущества

«Преимущество» - это полезная особенность, дающая вам умственное, физическое или социальное «превосходство» над кем-то, имеющим в остальном схожие с вашими способности. Каждое преимущество стоит определенное количество очков персонажа. Для некоторых преимуществ эта цена фиксирована; другие покупаются по «уровням», и стоимость указана за уровень (например, Обостренное зрение стоит 2 очка/уровень, таким образом, если вы хотите взять Обостренное зрение 6, то должны заплатить 12 очков). Преимущества с «Различной» стоимостью более сложные, подробнее читайте в описании.

За Мастером последнее слово, удовлетворяет ли конкретное преимущество данной концепции персонажа.

Список преимуществ

Бесстрашие

2 очка/уровень

Вас очень тяжело запугать! Добавляйте ваш уровень бесстрашия к вашей Воле каждый раз когда вы делаете бросок страха или должны сопротивляться Запугиванию (стр. 17) и к сверхъестественным силам, вызывающими страх. Вы также вычитаете ваш уровень Бесстрашия из всех бросков Запугивания направленных против вас.

Боевые рефлексы

15 очков

У вас экстраординарная реакция и вы быстро приходите в себя при неожиданном нападении. Вы получаете бонус +1 на любую Активную защиту (см. *Защита*, стр. 28) и +2 на все броски страха (см. *Броски страха*, стр. 24). Вы никогда не «замираете» в неожиданной ситуации и получаете +6 на все броски ИН, чтобы очнуться или прийти в себя после неожиданного или ментального «оглушения».

Высокий болевой порог

10 очков

Вы также подвержены повреждениям, как и любой другой человек, но вас не беспокоит боль. Если вас ударили во время боя, вы никогда не испытываете штраф от шока. В дополнение вы получаете +3 на все броски ЗД когда вас сбивают с ног или оглушают – или, если вас пытают физически, то ваши шансы выдержать боль увеличиваются на +3. Мастер может позволить сделать броскок Воли+3, чтобы игнорировать боль в других ситуациях.

Гибкость

5 или 15 очков

Ваше тело необычайно гибкое. У этого преимущества есть два уровня:

Гибкость: вы получаете +3 на броски Лазанья и на броски Побега когда освобождаетесь от пут, наручников и прочих подобных вещей. Вы игнорируете штраф до -3 за работу в узком помещении (включая большинство бросков умений Взрывотехник и Механик). *5 очков.*

Феноменальная гибкость: тоже что и выше, только лучше. Вы не способны растянуть или сжать себя до ненормального состояния, но каждая часть вашего тела может изгибаться очень сильно. Вы получаете +5 к броску умений Лазанья, Побега и на попытки выпутаться. Вы игнорируете штраф до -5 за работу в узком помещении. *15 очков.*

Мягкое падение

10 очков

Вы автоматически вычитаете из высоты падения 5 ярдов (расценивайте это как автоматический успех

броска Акробатики – нет необходимости бросать на умение снова). В добавок, успешный бросок ЛВ уменьшает вдвое повреждения от падения (см. стр. 32). Чтобы воспользоваться этими преимуществами ваши конечности не должны быть связаны, и вы могли бы свободно управлять своим телом.

Ночное видение

1 очко/уровень

Ваши глаза быстро адаптируются к темноте. Каждый уровень данной способности (максимум 9 уровней) позволяет во время сражения или при бросках Зрения игнорировать штраф -1 за темноту, если есть хотя бы малейший источник света.

Обостренные чувства

2 очка/уровень

У вас превосходные чувства. Каждое обостренное чувство является отдельным преимуществом, которое даёт бонус +1/уровень на все *броски Чувств* (стр. 24) которые вы делаете – или Мастер делает это за вас – используя одно конкретное чувство. Доступные варианты:

- Обостренный слух
- Обостренные вкус и обаяние
- Обостренное осязание
- Острое зрение

Обоюдорукость

5 очков

Вы можете драться или совершать равноценные действия обеими руками одинаково умело. Вы не получаете штраф -4 ЛВ при использование «не той» руки (стр. 5). Если в результате какого-то происшествия Вы лишаетесь или повреждаете одну из рук, считается, что это была левая.

Полная устойчивость

15 очков

У вас нет проблем с сохранением баланса, независимо от того, насколько узка поверхность, по которой вы идете при нормальных условиях. Вы можете ходить по канатам, доскам, ветвям дерева или любой другой зафиксированной поверхности, не делая бросок ЛВ. Если поверхность мокрая, скользкая или неустойчивая, Вы получаете бонус +6 на все броски для сохранения устойчивости. В бою вы получаете +4 к ЛВ при любых попытках сохранить устойчивость или не быть сбитым с ног. Это преимущество добавляет +1 к умениям Акробатика и Лазанье.

Понимание животных

5 очков

Вы необычайно талантливы в «чтении» поведения животных. Когда вам встречается животное, Мастер делает бросок против вашего ИН, и говорит вам, что вы чувствуете. Это показывает эмоциональное состояние животного (дружелюбие, пугливость, враждебность, голод и т.д.) и не находится ли оно под сверхъестественным контролем. Также вы можете использовать ваши умения Влияния (см. стр. 17) на животных, как вы бы использовали их на разумных существах. Обычно это гарантирует положительную реакцию.

Прыгун

100 очков

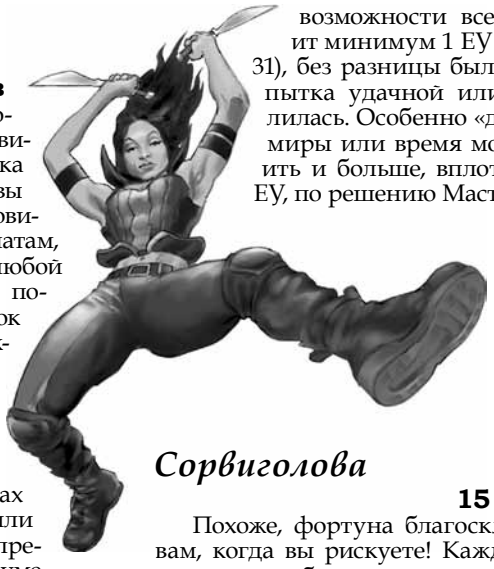
Вы умеете путешествовать сквозь время или в параллельные миры (иногда их называют «временные континуумы») просто захотев «прыгнуть». Решите для себя, перемещаетесь ли вы во времени или в параллельные миры. Если вы хотите и то и другое, вам придется купить отдельно Прыгун (Время) и Прыгун (Параллельные миры), заплатив за каждый полную цену.

Для совершения перемещения, вы должны представить точку назначения, 10 секунд концентрироваться и сделать бросок ИН. Вы можете ускорить этот процесс, но вы получите штраф к броску -1 за каждую убранную секунду. Независимо от ИН, бросок на 14 и выше всегда означает провал. При провале вы никуда не перемещаетесь. При критическом провале вы прыгаете в неправильное место, которое может находиться в любом времени и в любом мире по выбору Мастера.

Вы появляетесь в точке назначения на том же месте, на котором вы были в предыдущем времени или мире – или так близко, на сколько это возможно.

Если в пределах 100 ярдов от точки назначения нет «безопасного» места прибытия, прыжок будет провален, и вы узнаете по какой причине.

Использование этой возможности всегда стоит минимум 1 ЕУ (см. стр. 31), без разницы была ли попытка удачной или провалилась. Особенно «далёкие» миры или время могут стоить и больше, вплоть до 10 ЕУ, по решению Мастера.



Сорвиголова

15 очков

Похоже, фортуна благосклонна к вам, когда вы рискуете! Каждый раз когда вы необоснованно рискуете (по мнению Мастера), вы получаете +1 ко всем броскам умений. Кроме того, вы можете перебросить любой критический провл, который произошёл во время вашей рискованной выходки.

Талант

различная

У вас природный дар к определенным взаимосвязанным умениям. «Талант» имеет несколько уровней, каждый уровень даёт вам бонус +1 на всю группу умений. Это серьезно поднимает уровень Ваших способностей, но только для определенных умений; таким образом, это недорогая возможность стать экспертом в определенном классе умений.

Вы не можете иметь более четырёх уровней в одном Таланте. Однако, пересекающиеся Таланты могут дать прибавку к Умению свыше +4.

Стоимость Таланта зависит от количества умений, входящих в группу. Примеры:

Слесарь включает умения Оружейник, Починка электроники, Инженерия, Механик и другие. *10 очков/уровень.*

Скиталец включает умения Маскировка, Натуралист, Навигация, Выживание и Следопыт. *10 очков/уровень.*

Ловкий делец включает все умения Влияния, а так же Артистизм, Пирушки, Лидерство, и Публичное выступление. *15 очков/уровень.*

Существует много других вариантов! Мастер может создавать свои собственные Таланты, если нужно.

Талант к языкам

10 очков

У вас талант к изучению языков. Когда вы изучите язык на любой уровень владения выше «Отсутствует», вы автоматически получаете следующий уровень владения.

Трудно убить

2 очка/уровень

Вас невероятно сложно убить. Каждый уровень этого преимущества дает +1 на броски выживания при –3Д, и на все остальные броски 3Д, когда провал означает мгновенную смерть (например, сердечный приступ, действие яда и т.д.) Если этот бонус делает из проваленного броска - успешный, вы теряете сознание (или выключаетесь), но приходите в себя через обычный промежуток времени - см. *Восстановление сознания,* (стр. 30).

Увеличенная защита

цена различна

Вы большой специалист по части избегания атак! Возможно, вы тщательно изучаете вашего противника, фокусируете энергию Ци или что-либо иное, что подходит вашему персонажу. Существует три варианта:

Увеличенное блокирование: вы получаете бонус +1 к вашему значению Блока с использованием умения Щит. *5 очков.*

Увеличенное уклонение: вы получаете +1 к вашему значению Уклонения. *15 очков.*

Увеличенное парирование: вы получаете +1 к вашему значению Парирования. Вы можете взять это преимущество для голых рук (5 очков), для одного любого Оружейного умения (5 очков) или для всех парирований (10 очков). *5 или 10 очков.*

Удача

различная

Вы родились удачливым! Существует три уровня Удачи, отличающиеся «киношностью»:

Удача: каждый час реального времени, вы можете перебросить один кубик дважды и выбрать лучший из трёх результатов! Вы должны сказать, что используете Удачу сразу же после броска кубика. *15 очков.*

Экстраординарная удача: как и предыдущая, но возможно использовать раз в полчаса. 30 очков.

Невообразимая удача: как и предыдущая, но возможно использовать каждые 10 минут! *60 очков.*

Ваша удача влияет только на ваши броски успеха, повреждений, реакции или на внешние события, которые влияют на вас или на всю команду, или когда вас атакуют (в этом случае вы можете заставить атакующего три раза бросить кубик и выбрать худший результат!).

Устойчивость

различная

Вы с рождения устойчивы (или даже невосприимчивы) к болезням или яду. Это даёт вам бонус на все броски ЗД для сопротивления повреждениям и урону от подобных вещей.

Сопротивление заболеванию: вы можете взять бонус +3 за 3 очка или +8 за 5 очков.

Сопротивление яду: вы получаете бонус +3 за 5 очков.

Чувство опасности

15 очков

Вы не всегда можете положиться на это, но иногда вы ощущаете это странное покалывание позади вашей шеи и вы понимаете, что что-то не так... Мастер, тайно от вас, бросает против вашего Восприятия во всех ситуациях, связанных с засадой, надвигающейся бедой или чем-то в этом духе. Успешный бросок означает, что вы предупреждены достаточно для адекватного противодействия. Бросок на 3 или 4 позволяет вам узнать немного деталей о природе опасности.

Эмпатия

15 очков

Вы «чувствуете» людей. Когда вы встречаете кого-то впервые (или после долгого расставания) вы можете попросить Мастера сделать бросок вашего ИН. В свою очередь он скажет вам, что вы чувствуете относительно этой личности. Если бросок был провален, он скажет неправду! Этот талант прекрасно подходит для обнаружения самозванцев, мошенников и т.п. и для определения истинной лояльности неигровых персонажей.

Недостатки

«Недостаток» - это проблема или дефект, который делает вас менее способным, чем это позволяют ваши атрибуты, преимущества и умения. Наряду с приведенными в данной главе особенностями, к ним относится все, что имеет отрицательные цену, перечисленное раннее: низкий Статус, Богатство ниже среднего и т.д.

Возможно, вы удивитесь, «Зачем же давать своему персонажу недостатки?» Для этого есть две веские причины. Во-первых, каждый недостаток обладает отрицательной ценой в очках персонажа. Таким образом, недостаток дает вам дополнительные очки, которые позволят улучшить другие качества персонажа. Во-вторых, пара изъянов сделает вашего персонажа более интересным и реальным и добавит удовольствия от отыгрыша!

Ограничение недостатков

Ваш мастер может установить «потолок» для дополнительных очков, получаемых за недостатки. Неплохим приближенным методом будет ограничить недостатки 50% от числа начальных очков - например, это будет -75 очков в игре для 150-очковых персонажей, но это все полностью на усмотрение Мастера.

Отменяемые недостатки: Вы не можете взять недостаток, действие которого окажется снижено или вовсе нивелировано одним из ваших преимуществ! Например, если у вас есть Обостренный слух, то вы не можете взять Тугоухость.

Злодейские недостатки: некоторые недостатки - например, Садизм - не вполне подходят «героям», поэтому мастер может запретить их для игровых персонажей. Но они часто встречаются у жестоких злодеев в приключенческой литературе, так что они включены в список для создания колоритных НИП.

Многие ментальные недостатки не влияют на вас постоянно - вы можете постараться сдерживать свои порывы. Звездочка (*) рядом с ценой данного недостатка обозначает, что ему можно сопротивляться. В ситуации, когда вы хотите преодолеть вашу проблему киньте 3к против сложности 12. Результат на 12 и меньше означает, что вы смогли преодолеть свой недостаток. Бросок на 13 и выше означает, что он оказывает на вас влияние в полную меру. Это называется броском самоконтроля. Вы не обязаны использовать бросок самоконтроля - всегда можно поддаться недостатку по собственному желанию, и это свидетельство хорошего отыгрыша.

Список недостатков

*Вспыльчивость**

-10 очков

Вы не всегда контролируете свои эмоции. Бросайте на самоконтроль в любой стрессовой ситуации. Если она провалена, то вы выходите из себя и можете оскорбить, напасть или иным способом начать действовать против источника стресса.

*Жадность**

-15 очков

Вы страстно желаете богатства. Каждый раз, когда вам предлагаются богатства - в качестве оплаты за честную работу, доходов от приключения, добычи от преступления или просто в качестве приманки, сделайте бросок самоконтроля. Если один провал, то вы сделаете все что необходимо для получения богатств. Небольшие суммы не так уж сильно вас искушают, если вы богаты, но если вы бедны, то получаете -5 и больше к броску самоконтроля, если предлагается богатая награда.

Заблуждения

от -5 до -15 очков

Вы верите во что-то, что попросту не соответствует действительности. Из-за этого окружающие могут считать вас сумасшедшим. И могут оказаться правы! Если у вас имеется Заблуждение, то вы обязаны отыгрывать веру в него постоянно. Стоимость Заблуждения зависит от его сути.

Незначительное: данное заблуждение влияет на ваше поведение, и всем окружающим это вскоре становится заметно, однако это не мешает вам действовать более или менее нормально. Те, кто видит ваше Заблуждение, реагирует на вас с -1. *-5 очков.*

Значительное: данное Заблуждение сильно влияет на ваше поведение, но не мешает вам жить относительно нормальной жизнью. Окружающие реагируют на вас с -2. *-10 очков.*

Серьезное: данное Заблуждение настолько сильно влияет на ваше поведение, что способно помешать вам жить обычной жизнью. Окружающие реагируют на вас с -3, но они скорее будут пугаться или жалеть вас, а не нападать. *-15 очков.*

Зависть

-10 очков

Вы плохо относитесь к тем, кто умнее, привлекательнее или состоятельнее вас! Вы выступаете против любого плана, предложенного своим «соперником», и ненавидите, если кто-то другой оказывается в центре внимания. Если НИП завистлив, то Мастеру следует использовать штраф от -2 до -4 к реакции на тех, кому он завидует.

*Законопослушный**

-10 очков

Вы обязаны следовать закону и делать все что в ваших силах, чтобы и другие ему следовали. В тех местах, где закона нет или он плохо соблюдается, вы не считаете все дозволенным - вы действуете так, как если бы законы ваших родных мест действовали и здесь. Кроме того, вы считаете, что другие поступают по закону, если только не знаете, что это не так.

Это недостаток, поскольку он ограничивает ваши возможности! Сделайте бросок самоконтроля, когда сталкиваетесь с «необходимостью» нарушить неразумный закон; в слу-

чае провала вы обязаны ему подчиниться независимо от последствий. Если вы смогли сдержать свой порыв и нарушили закон, то после этого проведите еще один бросок самоконтроля. В случае провала вы должны пойти и сдаться властям!

*Импульсивность**

-10 очков

Вы ненавидите разговоры и обсуждения. Вы предпочитаете действовать! Когда вы один, то сначала действуете, а потом думаете. В составе группы, когда ваши друзья собираются остановиться и что-то обсудить, вам следует внести свои пять центов как можно быстрее (если вообще это делать) а затем сделать что-нибудь. Отыграйте это! Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда разумнее было бы подождать и подумать. В случае провала вы обязаны действовать.

Клятва

от -5 до -15 очков

Вы поклялись что-то исполнить или наоборот, чего-то не делать. Какой бы ни была клятва, вы относитесь к ней серьезно, иначе это не было бы недостатком. Эта черта особенно подходит рыцарям, священнослужителям и фанатикам.

Стоимость Клятвы зависит от причиняемых ею неудобств. Последнее слово за мастером. Вот несколько примеров:

Небольшая клятва: обет молчания днем; вегетарианство; целомудрие (да, в рамках игры это небольшая клятва). *-5 очков.*

Серьезная клятва: не использовать режущего оружия; полный обет молчания; спать только на открытом воздухе; не иметь имущества больше, чем способна увезти лошадь. *-10 очков.*

Великая клятва: никогда не отказывать в помощи; всегда сражаться неудобной рукой; преследовать врагов до самой смерти; бросать вызов на поединок каждому встречному рыцарю. *-15 очков.*

*Кодекс чести**

-5 или -15 очков

Вы гордитесь набором принципов, которым следуете постоянно. На практике это может выражаться по-разному, но обычно требует некого «честного» поведения. Вы будете готовы практически на все (даже на смертельный риск) чтобы избежать «бесчестия» (в чем бы оно для вас ни заключалось).

Цена определенного Кодекса чести в очках зависит от того, какие проблемы он способен вам принести и от того, насколько произвольны и нерациональны его требования. Неформальный кодекс, относящийся только к равным, стоит -5 очков. Формальный кодекс, относящийся только к равным, стоит -10 очков. Формальный кодекс, действующий все время или требующий совершить самоубийство в случае нарушения, стоит -15 очков. Последнее слово за мастером! Вот несколько примеров:

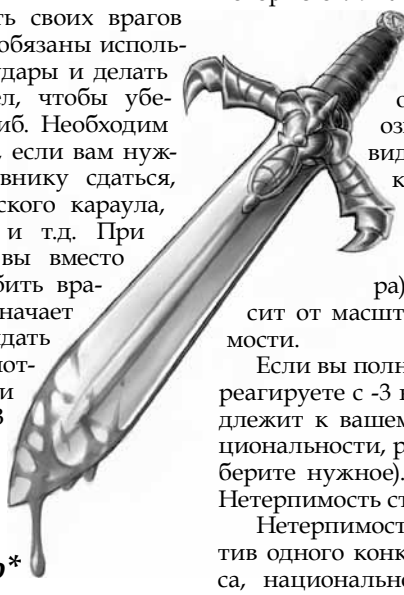
Кодекс чести (пиратский): всегда мстить за обиды, независимо от грозящей опасности; считать врагов своего друга своими врагами; сражаться против члена своей же команды или своего товарища лишь в открытом и честном поединке. Все остальное делать можно. Этот кодекс подойдет также бандитам, байкерам и т.д. *-5 очков.*

Кодекс чести (джентльменский): никогда не нарушать слова. Никогда не спускать оскорбления, нанесенного себе, даме или своему флагу; обиду можно смыть только извинением или дуэлью (не обязательно смертельной!). Никогда не пользоваться каким-либо преимуществом перед соперником; оружие и условия сторон должны быть равными (исключение представляет война). Данный кодекс действует только среди джентльменов. Грубость со стороны кого-либо со Статусом 0 и ниже наказывается поркой, а не дуэлью! *-10 очков.*

*Кровожадность**

-10 очков

Вы желаете видеть своих врагов мертвыми. В бою вы обязаны использовать смертельные удары и делать контрольный выстрел, чтобы убедиться, что враг погиб. Необходим бросок самоконтроля, если вам нужно позволить противнику сдаться, пройти мимо вражеского караула, захватить пленного и т.д. При провальном броске вы вместо этого попытаетесь убить врага - даже если это означает нарушить закон, выдать свое расположение, потратить патроны или нарушить приказ. В не боевой ситуации вы тоже никогда не забываете, что враг - это враг.



*Любопытство**

-5 очков

Вы от природы очень любознательны. Это не то любопытство, которое свойственно всем игровым персонажам («Что в той пещере? Откуда берутся летающие тарелки?»), а то, которое касается реальных вещей («Что будет, если нажать эту кнопку?»).

При встрече с интересным предметом или ситуацией выполните бросок самоконтроля. В случае провала вы посмотрите поближе - даже если знаете, что это может быть опасно. Хорошие игроки не станут прибегать к этому броску слишком часто...

*Навязчивая идея**

-5 или -10 очков

Вся ваша жизнь сводится к преследованию одной цели. Это всепоглощающая одержимость, влияющая на все ваши действия.

Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда было бы разумным отступиться. При провале вы, невзирая на последствия, продолжаете преследовать свою цель.

Стоимость зависит от времени, необходимого для ее осуществления. Кратковременная задача (например, убить кого-то) стоит -5 очков, в то время как отдаленная цель (например, стать президентом) стоит -10 очков.

*Невезение**

-10 очков

Судьба играет с вами злые шутки. Все идет из рук вон плохо, причем в самое неподходящее время. Один раз за сессию мастер может намеренно вмешаться в игру и сделать вам что-то неприятное. Вы провалите жизненно важный бросок или враг (несмотря ни на что) покажется в самое неподходящее время. Если по сюжету кому-то уготован неприятный сюрприз, им станете вы. Мастер не может напрямую убить вас «невезением», но все менее неприятное подойдет.

Нетерпимость

Цена различна

Вы не любите или не доверяете кому-либо из людей (или всем людям), которые отличаются от вас. Вы можете делить окружающих по классовому, этническому, национальному, религиозному, половому или видовому признаку. Те, к кому вы Нетерпимы, относятся к вам со штрафом от -1 до -5 (по решению Мастера). Цена в очках зависит от масштабов вашей Нетерпимости.

Если вы полностью нетерпимы, то реагируете с -3 на всех, кто не принадлежит к вашему классу, этносу, национальности, религии или виду (выберите нужное). Такого рода полная Нетерпимость стоит -10 очков.

Нетерпимость, направленная против одного конкретного класса, этноса, национальности, религии, пола или вида стоит от -5 очков, если его представители встречаются часто, до -1 очка (неприятная причуда), если они встречаются редко.

Пацифизм

Различная

Вы не приемлет насилия. Это может приобретать разные формы:

Тяжело убивать: вы получаете -4 при бросках попаданий по людям (но не монстрам, роботам и т.д.) когда можете нанести смертельный удар, либо -2, если не видите лицо. Убив кого-то, вы немедленно получаете нервный срыв, и 3к дней страдаете от замкнутости и плохого настроения. *-5 очков.*

Не трогает невиновных: вы можете сражаться (и даже начинать бой), но биться с риском для жизни противника начнете только после попытки причинить вам серьезный вред. *-10 очков.*

*Правдивость**

-5 очков

Вам крайне неприятно говорить ложь - или это у вас попросту плохо получается. Делайте бросок самоконтроля каждый раз, когда нужно про-

молчать, чтобы не сказать неудобную правду (солгать, замолчав о чем-то). Штраф -5, если вы должны сказать неправду! При провале вы говорите правду или так запинаетесь, что ложь становится очевидной. У вас постоянный штраф -5 к умению Заговаривания зубов и -5 к Артистизму, когда нужно кого-то обмануть.

*Прожорливость**

-5 очков

Вы слишком любите хорошую еду и напитки. При возможности вы всегда будете нагружать себя дополнительной провизией. Вы не должны сознательно пропускать прием пищи. Сделайте бросок самоконтроля, если вам попадается аппетитная еда или хорошее вино, которые вы какой-либо причине не должны пробовать. В случае провала вы попробуете - независимо от последствий.

*Развратность**

-15 очков

У вас необычайно сильная страсть закручивать романы. При каждом более-менее продолжительном контакте с привлекательным лицом подходящего пола сделайте бросок самоконтроля (с -5, если у этого существа Красивая/Прекрасная внешность; с -10 если Очень Красивая/Очень Прекрасная). При провале вы должны «наводить мосты», пуская в ход всю свою хитрость и умение.

*Самоуверенность**

-5 очков

Вы считаете себя сильнее, умнее или способнее, чем это есть на самом деле. Вы можете быть самодовольны и хвастливы, или просто непоколебимо уверены в себе, но этот недостаток нужно отыграть.

Вы должны делать бросок самоконтроля всякий раз, когда, по мнению мастера, вы проявляете чрезмерную осторожность. При провале вы должны действовать так, как будто полностью контролируете ситуацию! Осторожность - не ваш путь.

Вы получаете +2 к реакции от молодых или наивных (которые верят, что вы хороши настолько, насколько хотите казаться) и -2 от опытных НИП.

Слабое зрение

-10 или -25 очков

У вас проблемы со зрением, Вы получаете -6 к броскам Зрения, при контактных атаках вы получаете -2 к умению. Этот недостаток стоит -10 очков при игре на таком уровне ТУ, где возможна коррекция зрения.

Тугоухость

-10 очков

Вы не глухой, но испытываете проблемы со слухом. Вы получаете -4 к любому броску Слуха и к любым умениям, для которых важно что-то разбирать со слуха (если вы выступаете в роли говорящего, то этот недостаток на вас не влияет).

*Фобии**

Различная

Вы боитесь определенных предметов, существ, или обстоятельств. Стоимость зависит от распространенности объекта страха. Вы можете временно справиться с фобией, сделав бросок самоконтроля, но страх не покидает Вас. Даже если Вы преодолели фобию, вы все равно получаете штраф -2 ко всем броскам на ИН, ЛВ и умения в присутствии «предмета» вашей фобии. Вы должны повторять бросок самоконтроля каждые десять минут, чтобы проверить – не пересилит ли страх Вашу волю. При провале, вы закричите, скорчитесь от страха, запаникуете – словом, так или иначе потеряете способность к разумному поведению.

Даже угроза появления объекта боязни требует броска самоконтроля, хотя и с +4. Если же угроза действительно исполнена, вам придется повторить бросок самоконтроля уже без модификатора.

Некоторые частые фобии:

Боязнь крови (hemophobia). *-10 очков.*

Боязнь темноты (scotophobia). *-15 очков.*

Боязнь высоты (acrophobia). *-10 очков.*

Боязнь числа 13 (triskaidekaphobia). Добавьте штраф -5 к броску самоконтроля, если дело происходит в пятницу 13го числа! *-5 очков.*

Боязнь пауков (arachnophobia). *-5 очков.*

Чувство долга

от -2 до -20 очков

Вы чувствуете серьезные обязательства по отношению к определенным людям. Если есть возможность помочь, вы никогда не предадите и не бросите их в беде, не позволите страдать или голодать.

Мастер назначает стоимость недостатка в зависимости от размеров группы, к которой вы испытываете обязательства:

Один человек (Президент, боец вашего отряда и т.п.): *-2 очка*

Малая группа (например, ваши близкие друзья, компаньоны по приключению или отряд): -5 очков.

Большая группа (например, народ или адепты некой религии, или каждый, кого вы знаете лично): *-10 очков.*

Вся раса (весь человеческий род, все эльфы и т.д.): *-15 очков.*

Все живые существа: -20 очков.

Причуды

Причуда - незначительная персональная черта, не являющаяся преимуществом или недостатком - это просто что-то уникальное. К примеру, такая значительная черта, как Жадность - это недостаток, ну а если персонаж всегда требует оплаты в золоте - это причуда.

Вы можете взять 5 причуд для своего персонажа, причем каждая причуда дает 1 дополнительное очко персонажа, таким образом вы получаете на 5 очков больше и можете потратить их на преимущества и умения. Вы также можете «выкупить» причуду позднее, заплатив 1 очко, но как правило вы этого не сделаете. Возможно причуды стоят совсем немного, но они составляют большую часть того, что делает персонажа «реальным»!

Ментальные причуды это черты характера. Однако, вы должны отыгрывать их. Если вы взяли причуду «Не любит высоту», но постоянно лазаете по деревьям когда это нужно, мастер оштрафует вас за плохой отыгрыш.

Чтобы называться причудой персональная черта должна отвечать одному из двух критериев: время от времени она требует специального действия, поведения или выбора от вас; или она накладывает небольшой штраф определенному перечню действий.

Физические причуды это физические недостатки, которые лишь слегка или редко ограничивают вас. Их не требуется отыгрывать, но они налагают определенные, незначительные штрафы во время игры.

Умения

Умение – это определенный вид знаний. Каратэ, ядерная физика, механика, смертельные заклинания – все это умения. Каждое умения отдельно и существует само по себе, но некоторые умения помогают изучить другие. Как и в реальной жизни, вы начинаете с некоторыми умениями и можете изучить больше, если потратите время на тренировку.

«Уровнем умения» называется число, которое отображает вашу степень владения определенными умениями: чем выше число, тем лучше вы владеете умением. Например, «Короткий меч–17» означает, что ваше умение во владении коротким мечом равно 17. Когда вы пытаетесь что-либо сделать, то вы (или Мастер) бросаете 3 кубика и делаете бросок успеха против своего умения, которое мастер модифицирует, исходя из ситуации. Если число, которое вы выкинули, меньше или равно вашему (модифицированному) умению, то вам удалось выполнить действие! Но если вы выбрасываете 17 или 18 , то это автоматический провал. Чтобы узнать больше про броски умений, модификаторы, успехи и провалы, см. стр. 2.

Управляющий атрибут

Каждое умение основывается на одном из четырёх базовых атрибутов. Уровень умения напрямую зависит от «управляющего атрибута»: чем выше значение атрибута, тем лучше вам даются все умения, основанные на нём. Если у вашего персонажа должно быть много умений, основанных на определенном атрибуте, вам стоит поднять его на достаточно высокий уровень, так вы сэкономите большое количество очков.

Основанные на Силе умения полностью зависят от мускулатуры и очень редки.

Основанные на Ловкости умения полагаются на координацию, рефлексы и ловкость рук.

Основанные на Интеллекте умения требуют знаний, изобретательности и способности логически мыслить.

Основанные на Здоровье умения определяются физическим развитием.

Уровень сложности

Некоторые умения сложнее изучить, чем другие. ***GURPS*** лайт использует три «уровня сложности» для определения усилий, требуемых для изучения и улучшения умения. Чем сложнее умение, тем больше очков вы должны потратить, для его покупки.

Лёгкие умения обозначают вещи, которые любой может выполнить на неплохом уровне после небольшой подготовки.

Средние умения включают в себя большинство боевых умений, умений повседневной работы, а также социальные умения и умения выживания, которые обычные люди используют ежедневно.

Тяжёлые умения требуют тщательного изучения или тренировок.

Технологические умения

Некоторые умения отличаются на разных технологических уровнях (см. Технологические уровни, стр. 7). Такие умения обозначены /ТУ. Когда вы изучаете такое умение, вы обязаны обозначить, на каком ТУ вы это делаете. Всегда помечайте уровень ТУ, когда вы записываете такое умение. Навигация/ТУ2 (вычисление местоположения с помощью звёзд и астролябии) сильно отличается от умения Навигация/ТУ8 (получить своё местоположение с помощью навигатора).

Вы изучаете технологические умения на уровне вашего собственного ТУ. Также, вы можете выбрать умения и из более низких ТУ. Выучить умения из более высоких технологических уровней можно выучить только во время игры – и только в том случае, если вы найдёте преподавателя и умение не основано на ИН. Чтобы выучить умения более высокого ТУ, основанные на ИН необходимо сперва поднять свой собственный ТУ.

Покупка умений

Чтобы выучить или улучшить умение, вы должны потратить очки персонажа. Когда вы тратите очки на совершенствование какого-либо умения, то поднимаете его до нужного уровня. Вначале умения изучаются легко – небольшая тренировка позволит многому научиться! Но их дальнейшее повышение стоит дороже.

Таблица стоимости умений

Ваш итоговый уровень умения	***Сложность умения***		
	Легкое	***Среднее***	***Тяжёлое***
Атрибут -3	-	-	-
Атрибут -2	-	-	1
Атрибут -1	-	1	2
Атрибут +0	1	2	4
Атрибут +1	2	4	8
Атрибут +2	4	8	12
Атрибут +3	8	12	16
Далее +1	+4	+4	+4

Стоимость умения зависит от двух вещей: его сложности и уровня, на который вы хотите его поднять. Используйте Таблицу стоимости умений (выше) для вычисления стоимости умения в очках персонажа.

Первая колонка показывает уровень умения, который вы желаете достичь, основываясь на управляющем атрибуте – ЛВ для основанных на Ловкости умениях, ИН для основанных на интеллекте умениях и так далее. Если ваша ЛВ 12, то уровень «ЛВ-1» будет равен 11, «ЛВ» равен 12 , «ЛВ+1» равен 13 и т.д.

Следующие колонки показывают стоимость изучения умений разной сложности – Легких, Средних, Сложных, Очень сложных – до соответствующего уровня. Трудные умения сложней изучить, поэтому они стоят дороже!

Умения по умолчанию: применение неизученных умений

У многих умений есть значение «по умолчанию». Это уровень, которым вы уже владеете безо всякой тренировки. Есть у умения есть значение по умолчанию, то оно отражает что-то, что каждый хоть как-то сумеет. Если брать общее правило, то Легкие умения имеют значение по умолчанию -4, Средние -5, Сложные -6.

У некоторых умений нет значения по умолчанию. Каратэ достаточно сложное, так что вы и вовсе не сможете воспользоваться им без тренировки.

Правило 20

Если умение базируется на атрибуте, который выше 20, то при вычислении умения по умолчанию считайте, что этот атрибут равен 20. Супер герои получают хорошие значения по умолчанию, но не исключительные.

Кто получает значение по умолчанию?

Только персонажи из мира, в котором данное умение известно, могут выполнить бросок по умолчанию против этого умения. Например, значение по умолчанию во владении аквалангом подразумевает, что большинство современных людей примерно знают (пусть даже только из телевизора) как пользоваться аквалангом. Средневековый рыцарь, перенесенный в двадцатый век, не должен получать значение по умолчанию в умении нырять с аквалангом, если он его впервые видит!

Список умений

Умения идут в алфавитном порядке. Описание каждого умения содержит следующую информацию:

Название: условное наименование умения. Технологические умения будут записаны так: «Механика/ТУ».

Тип: управляющий атрибут умения и его сложность; например «ИН/С». **Л** означает Легкое, **С** – среднее, а **Т** – трудное.

По умолчанию: атрибут, к которому относится умение по умолчанию, если вы не изучали его. «Нет» означает, что его нельзя использовать, если вы его не изучали.

Описание: краткое объяснение того, как это умение работает в игре.

Азартные игры (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение играть в азартные игры. Успешный бросок позволит (помимо прочего) понять, жульничает ли игрок, кто на вашей стороне, а также «прикинуть шансы» в любой хитрой ситуации.

Акробатика (ЛВ/Т)

По умолчанию: ЛВ-6.

Это умение выполнять акробатические или гимнастические трюки, сгибаться, правильно падать и т.д.

Артистизм (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность изображать настроения, эмоции и голоса, а также убедительно врать в течение некоторого времени.

Верховая езда (ЛВ/С)

По умолчанию: ЛВ-5.

Это умение ездить верхом на определенном типе животных. Вы должны делать бросок умения, когда впервые пробуете оседлать животное и каждый раз, когда происходит что-то, что может испугать животное, а также когда животному предстоит сделать что-то трудное (например прыжок).

Взлом/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность отпирать замки, не располагая ключом или кодом. Каждая попытка открыть замок требует одной минуты. Если вы выполнили бросок и открыли замок, то каждое очко, на которое вы преуспели, уменьшает потраченное время на пять секунд.

Взрывотехник/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Умение работать со взрывчаткой и зажигательными смесями, включая умения установки, обезвреживания и обнаружения бомб и взрывчатки.

Врачебное дело/ТУ (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-7.

Это общее профессиональное умение помогать больным, прописывать лекарства и режим и т.д. Сделайте бросок умения, чтобы ускорить естественное восстановление от ран (см. *Восстановление*, стр. 30), и каждый раз, когда мастер требует сделать бросок общиго медицинского умения или знания.

Выживание (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение выживать на природе, находить подходящую пищу и воду, избегать опасностей, строить жилище и т.д. Каждый день нужно делать бросок умения, чтобы безопасно жить в дикой местности. Провальный бросок означает, что вы и все, кого вы опекаете, получают 2к-4 повреждений. Существует множество различных типов умения Выживание, каждый из которых нужно изучать отдельно.

Гуманитарные науки (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Каждое знание гуманитарных наук или прикладных искусств (как история, литература, философия или религиоведение) является отдельным умением.

Диагностика/ТУ (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Это умение понять, что случилось с больным или раненым, а также установить причину смерти погибшего или умершего человека. Не обязательно обнаружится точная проблема, но умение всегда будет давать какие-то подсказки, помогать выйти из тупиковой ситуации и т.д.

Допрашивание (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность допрашивать пленного. На каждый вопрос проводится состязание умений: ваше Допрашивание против Воли пленного. На один вопрос уходит 5 минут. Если вы выиграли, вам ответят честно. Если ничья или вы проиграли – пленник соврет или промолчит. Если вы проиграли на 5 или более очков, пленник хорошо, убедительно соврёт.

Драка (ЛВ/Л)

По умолчанию: Нет.

Это непрофессиональное умение драться кулаками и ногами. Сделайте бросок против Драки, если ударяете рукой или Драка-2, если бьёте ногой.

Естественные науки/ТУ (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Под этим названием находится много умений, таких как Астрономия, Биология, Химия, Геология, Физика и любые другие, которые разрешит мастер.

Знание местности (ИН/Л)

По умолчанию: ИН-4.

Это умение отражает знакомство с населением, политикой и географией определенной местности. Обычно персонаж обладает Знанием местности только для места, которое он считает своим домом.

Изменение внешности /ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность стать похожим на кого-то еще с помощью одежды, грима и т.д. Чтобы хорошо изменить внешность, требуется от 30 минут до часа и броска умения.

Инженерия/ТУ (ИН/Т)

По умолчанию: Нет

Это умение разрабатывать и создавать сложные механизмы. Успешный бросок позволит вам (например) определить назначение непонятного устройства; определить неполадку в электрическом или механическом устройстве; произвести ремонт; разработать новый механизм; придумать устройство для решения определенной проблемы.

Использование компьютера/ТУ (ИН/Л)

По умолчанию: ИН-4.

Это способность пользоваться компьютером, вызывать данные, пользоваться соответствующими программами, играть в видеоигры и т.д. Это единственное компьютерное умение, необходимое большинству пользователей.

Исследования/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Общая способность работать в библиотеке или архиве. Сделайте бросок умения, чтобы найти полезную информацию в подходящем месте исследования… если там есть эта информация.

Каратэ (ЛВ/Т)

По умолчанию: Нет.

Это умение представляет собой натренированный бой без оружия, а не специфическую школу рукопашного боя. Сделайте бросок против Каратэ при ударе рукой (-4 за не основную руку), или с -2 при ударе ногой. Каратэ увеличивает наносимые повреждения: если вы владеете Каратэ на уровне ЛВ, добавьте +1 за каждый кубик базовых колющих повреждений при подсчете урона от атаки. Добавьте +2, если ваше умение равняется ЛВ+1 или выше.

Карманное воровство (ЛВ/Т)

По умолчанию: ЛВ-6.

Это способность украсть у кого-либо бумажник, нож и т.д. или «подбросить» ему что-то.

Контрабанда (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение прятать вещи в багаже и транспортных средствах. Вы также можете использовать это умение, чтобы спрятать предмет в комнате или строении. Сделайте бросок умения, если прячете предмет от простого осмотра. Если предмет активно ищут, ищущие должны выиграть быстрое состязание своего Обыска против вашего умения Контрабанда, чтобы найти его.

Криминология/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это наука о преступлениях и мышлении преступников. Используя свое умение, криминалист сможет найти необходимые улики, выдвинуть предположение насчет действий преступников и т.д.

Лазание (ЛВ/С)

По умолчанию: ЛВ-5.

Это умение лазать по горам, каменным стенам, деревьям, зданиям и т.д. См. *Лазание* (стр. 22).

Лидерство (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность координировать действия группы. Успешный бросок Лидерства требуется, чтобы повести НИП в опасную ситуацию (игровые персонажи могут сами решить, идти ли им за вами!).

Ловушки/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение установки и обезвреживания ловушек. Обратите внимание, что «ловушка» может быть чем угодно, начиная от ямы с кольями и заканчивая тщательно спланированной системой безопасности!

Маскировка (ИН/Л)

По умолчанию: ИН-4.

Это способность использовать натуральные вещества и/или краски для того, чтобы замаскировать себя, свою позицию, снаряжение и т.д.

Математика/ТУ (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Это наука о количествах и величинах, их отношениях и атрибутах, и отражении с помощью чисел и символов.

Метание (ЛВ/С)

По умолчанию: ЛВ-3.

Умение метать небольшие, относительно гладкие предметы, которые помещаются в ладони вашей руки, такие как бейсбольные мячи, ручные гранаты и камни.

Метательное оружие (ЛВ/Л)

По умолчанию: ЛВ-4.

Способность бросать один из типов метательного оружия. Типы включают:

Топор/Булава: любой вид топора, томагавка или булавы предназначенных для метания (но не несбалансированных боевых топоров и молотов!)

Нож: любой вид ножей.

Сюрикен: любой вид клинков без рукояти, в особенности сюрикены («звездочки ниндзя»).

Копье: любой вид копья, дротика и т.д.

Механика/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность определить и исправить обычные механические проблемы. Успешный бросок умения позволит найти или починить одну поломку.

Наблюдатель (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это талант наблюдения за опасными или «интересными» ситуациями, когда другие не знают о том, что вы смотрите. Используйте это умение, чтобы осмотреть территорию, группу людей, или ваше непосредственное окружение на предмет скрытых или тактически важных деталей.

Навигация/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение определять своё местоположение обозревая окрестности и с помощью устройств. При успешном броске вы определите, где вы находитесь или сможете проложить курс. Существуют различные типы навигации: морская, воздушная, наземная, космическая и гиперкосмическая.

Натуралист (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Это умение отображает ваше знание природы. Например, как отличить опасных зверей и растения от безобидных, как найти пещеру в которой можно укрыться, и как определять погоду, чтобы знать, когда нужно будет укрыться.

Обращение с животными (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение дрессировать и работать с животными. При работе с дрессированным животным дрессировщик делает бросок своего умения для каждого задания, которое он дает животному.

Обыск (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение обыскивать людей, багаж и транспортные средства на предмет вещей, не находящихся на видном месте. Мастер тайно делает один бросок за каждый предмет поиска. Если предмет был спрятан умышленно, то происходит быстрое состязание вашего умения Обыска против умения Прятанье или Контрабанда, смотря какое было использовано умение. Если вы проиграли, то мастер просто скажет: «ты ничего не нашел».

Оккультизм (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это наука о загадочном и сверхъестественном. Оккультист обладает особыми знаниями касаемо мистицизма, первобытных верований, древних ритуалов, призраках и т.д.

Операции с электроникой/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение позволяет вас использовать электронное оборудование. Сделайте бросок умения в экстренной ситуации или если используете устройство не по назначению.

Оружейник/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность делать и ремонтировать оружие и броню определенного типа. Успешный бросок требуется, чтобы найти поломку оружия (если она не очевидна). Второй бросок позволяет вам отремонтировать его. Мастер должен определить разумное время для каждой попытки ремонта.

Контактное оружие (ЛВ/Различная)

По умолчанию: Особый.

Это не единое умение, а целое собрание умений – одно, на каждую группу сходных оружий. Умения во владении контактным оружием основываются на ЛВ, и по-умолчанию равны ЛВ-4, если Легкое, ЛВ-5, если Среднее и ЛВ-6, если Тяжелое.

Фехтовальное оружие

Фехтовальным называется лёгкое одноручное оружие, чаще всего с эфесом, идеальное для парирования. *Умения:* Рапира(С) и Короткий меч (С).

Цепы

Цепом является любое гибкое несбалансированное оружие, в котором основная масса находится на конце. Поскольку цепы могут обвиваться вокруг щитов и оружия, попытка заблокировать их получит штраф -2, а парируется цеп с -4. *Умения:* Цеп (Т; включая кистени и нунчаки).

Ударное оружие

Ударным считается любое несбалансированное, с неподвижным наконечником, оружие, с основной массой на конце, например топор или булава. Таким оружием нельзя парировать, если вы уже атаковали им в свой ход. *Умения:* Топор/Булава (С).

Древковое оружие

Древковое оружие представляет собой длинное (обычно деревянное) древко, зачастую оканчивающееся ударным наконечником. Двуручное. *Умения:* Древковое оружие (С), Копье (Л), Посох (Л; так же даёт +2 к Парированию).

Мечи

Мечом называется любой жёсткий клинок с эфесом и одной или двумя режущими кромками. Все мечи являются сбалансированным оружием, ими можно атаковать и парировать в один ход. *Умения:* Палаш (С), Нож (Л; также накладывает штраф -1 на Парирование), Короткий меч (С), и Двуручный меч (С).

Первая помощь/ТУ (ИН/Л)

По умолчанию: ИН-4.

Это умение залатать раны в полевых условиях (см. стр. 30). Удачный бросок умения позволит остановить кровотечение, полностью или частично нейтрализовать яд, удачно сделать искусственное дыхание и т.д.

Пирушки (ЗД/Л)

По умолчанию: ЗД-4.

Это умение общаться, участвовать в вечеринках и т.д. Успешный бросок умения, сделанная в подходящих обстоятельствах, даст вам бонус +2 при попытке добиться помощи или информации либо просто к общей реакции. Проваленный бросок означает, что вы каким-либо образом опростоволосились; вы получаете штраф –2 от любого, с кем вы выпивали.

Письмо (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5

Это умение писать четко и/или интересно. Удачный бросок означает, что работа легка для понимания и аккуратна.

Плавание (ЗД/Л)

По умолчанию: ЗД-4.

Это умение используется и для плаванья (по собственной воле или при падении в воду) и для спасения утопающих. Чтобы избежать усталости или травмы сделайте бросок Плавания или ЗД, в зависимости от того, что выше.

Побег (ЛВ/Т)

По умолчанию: ЛВ-6.

Это способность освободиться от веревок, наручников и подобных пут. Первая попытка сбежать занимает одну минуту; каждая последующая требует 10 минут.

Подделка/ТУ (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Это способность изготовить поддельный паспорт, купюру или другой подобный документ. Когда вы используете фальшивый документ, то успешная бросок Подделки требуется каждый раз, когда документ проверяют – если только в первый раз не произошел критический успех. Провал означает, что кто-то определил подделку.

Право (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Умение показывает знание правовых кодексов и юриспруденции. Успешный бросок позволит вам вспомнить, вывести или выяснить ответ на вопрос, касающийся права.

Программирование/ТУ (ИН/Т)

По умолчанию: Нет.

Это способность писать и отлаживать программы. Делайте броски во время написания, отладки или разборки кода программы.

Прыжки (ЛВ/Л)

По умолчанию: Нет.

Умение означает, что вы тренировались прыгать. Когда вам предстоит трудный прыжок, сделайте бросок против ЛВ или Прыжков, смотря что выше. К тому же, при подсчете дистанции прыжка, вы можете использовать половину значения умения Прыжки, вместо Базового движения. См. *Прыжки* (стр. 23).

Прятанье (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение утаивать предметы на себе или на других (обычно тех, кто вам помогает). От размера и формы предмета зависит то, как легко его скрыть. +4 для камня размером с горошину или почтовой марки, до -6 за арбалет или крупнокалиберную снайперскую винтовку.

Публичное выступление (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Удачное использование этого таланта (например) позволит вам выдать удачную политическую речь; развлечь собравшихся у костра; поднять (или успокоить) бунт; или хорошо выступить в роли шута.

Ремонт электроники/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Умение диагностировать и чинить известные типы электронных устройств.

Скафандр/ТУ (ЛВ/С)

По умолчанию: ЛВ-5.

Умение обращаться с различными защитными костюмами. Костюмы, предназначенные для защиты от угроз окружающий среды или поля боя настолько сложны, что их не просто носят – ими управляют.

Боевой скафандр/ТУ: Все типы боевых скафандров и экзоскелетов.

Глубоководный скафандр/ТУ: Все виды скафандров для глубоководных погружений.

Костюм РХБЗ/ТУ: Все виды костюмов от угроз радиационного, химического или биологического заражения.

Космический скафандр/ТУ: Все виды космических скафандров.

Скрытность (ЛВ/С)

По умолчанию: ЛВ-5.

Это умение прятаться и бесшумно передвигаться. Успешный бросок позволит вам спрятаться практически где угодно, двигаться столь тихо, что вас никто не услышит или незаметно проследовать за кем-то. Если вы бесшумно передвигаетесь, а кто-то специально прислушивается в поисках незваных гостей, то мастер проводит Состязание умений между вашей Скрытностью и Восприятием противника.

Следопыт (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение двигаться за человеком или зверем по его следам. Одна бросок умения требуется, чтобы найти след и каждые последующие 15 минут ходьбы, чтобы не потерять его. Модификаторы от 0 за мягкую землю, до -6 за городские улицы.

Слежка (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это способность преследовать человека в толпе не будучи замеченным. Проводите Состязание умений каждый 10 минут: ваша Слежка против Зрения объекта. Если вы проиграли, то теряете цель из вида; если вы проигрываете более чем на 5 очков, то были замечены.

Собирание (ИН/Л)

По умолчанию: ИН-4.

Это способность находить, собирать или импровизированно создавать нужные вещи, которые другие заметить не могут. Каждая попытка занимает час. Такой человек не обязательно крадет всяческое добро; он просто как-либо находит его, а потом пытается заполучить необходимым образом.

Социальные науки (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6

Каждая «социальная наука» (например, антропология, археология, психология или социология) является отдельным умением.

Стрелковое оружие (ЛВ/Различная)

По умолчанию: Особый.

Это не единое умение, а целое собрание умений – одно, на каждую группу стрелкового оружия. Умения владением стрелковым оружием основываются на ЛВ, и по умолчанию равны ЛВ-4, если Легкое, ЛВ-5, если Среднее и ЛВ-6, если Тяжелое.

Тяжелое оружие

Это способность использовать тяжелое оружие, включая установленное на треноге и транспорте, ведя прямой огонь – то есть, целясь и стреляя по цели, которая находится в пределах зрения. Все умения тяжелого оружия являются ЛВ/Л.

Лучевое оружие: любые виды тяжелого энергетического оружия: лазерного, лучевого и т.д.

Артиллерийские орудия: любой тип тяжелого стрелкового вооружения, такого как главный калибр танка или рейлган на космическом корабле – всё, что стреляет одиночным выстрелами.

Пулемёты: все виды тяжелого стрелкового вооружения, способного вести стрельбу очередями.

Огнестрельное оружие

Это способность использовать ручное стрелковое оружие. Все умения огнестрельного оружия являются ЛВ/Л.

Легкое противотанковое оружие: все виды ракетных установок и безоткатных орудий.

Пистолеты: все виды легкого ручного вооружения, включая деррингеры, револьверы и полуавтоматические пистолеты, но не пистолет-пулеметы.

Винтовки: все виды длинноствольного оружия – штурмовых, охотничьих и снайперских винтовок – достаточно крупного калибра.

Ружья: все виды гладкоствольного оружия, которое стреляет множеством снарядом (например, дробью).

Пистолет-пулемёты (ПП): любое короткое, полностью автоматическое оружие, стреляющее боеприпасами пистолетного калибра, включая автоматические пистолеты.

Огнемёт

Это умение использовать оружие, выпускающая струю жидкости или газа. Является ЛВ/Л.

Другое стрелковое оружие

Духовая трубка (ЛВ/Т): вы можете использовать это оружие для стрельбы маленькими, зачастую отравленными, дротиками. А также, чтобы дунуть порошком в цель на дистанции до одного ярда.

Лук (ЛВ/С): это способность использовать любые виды луков.

Арбалет (ЛВ/Л): это способность использовать любые виды арбалетов.

Тактика (ИН/Т)

По умолчанию: ИН-6.

Это способность перехитрить противника в бою один на один или небольшими группами. Во время командования небольшим отрядом сделайте бросок умения Тактика, для расположения ваших войск в хорошем для засады места, грамотной расстановки часовых и т.д. Во время боя, вы можете произвести бросок Тактики до начала схватки, если у вас есть необходимое для подготовки время. В случае успеха вы начнёте бой с более выгодной позиции – например, за укрытиями или на высоте – как определит мастер.

Торговец (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Умение продавать, покупать и торговать любыми видами товаров. Включает в себя умения ведения торгов, искусства торговли и понимания торгового дела.

Транспортные умения (ЛВ/Различная)

По умолчанию: Различные.

Каждый класс транспортного средства требует отдельное умение для управления им. Делайте бросок единожды чтобы добраться до места назначения, и каждый раз в экстремальной ситуации; провал означает потерянное время или даже аварию.

По умолчанию транспортные умения равняются ЛВ-4 (легкие), ЛВ-5 (средние), ЛВ-6 (тяжелые); моторный транспорт также может зависеть от ИН, с теми же штрафами.

Доступные виды включают Велосипед (ЛВ/Л), Гребля (ЛВ/С) для маленьких лодок, Вождение (ЛВ/С) для автомобилей и мотоциклов, Пилотирование (ЛВ/С) для летательных аппаратов и Подводные лодки (ЛВ/С) для подводных аппаратов.

Умения влияния (Различные)

По умолчанию: Различные.

Есть множество путей влиять на других, и каждый считается отдельным умением. Успешный бросок улучшит отношение к вам, проваленный же наоборот, ухудшит (за исключением Дипломатии, которая относительно безопасна). Чтобы принудить или управлять другими НИП вы должны выиграть состязание умений вашего умения против его Воли. Некоторые из методов влияния:

Дипломатия (ИН/Т): Торговля и переговоры. По умолчанию ИН-6.

Заговаривание зубов (ИН/С): Вранье и обман. По умолчанию ИН-5.

Запугивание (ИН/С): Угрозы и насилие. По умолчанию ИН-5.

Хорошие манеры (ИН/Л): Манеры и этикет. Полезны во время светских мероприятий. По умолчанию ИН-4.

Сексапильность (ЗД/С): Обольщение и соблазнение, обычно противоположного пола. По умолчанию ЗД-3.

Знание улиц (ИН/С): Контакты и (чаще всего) искусное запугивание. Полезно только на «улицах» и в криминальном обществе. По умолчанию ИН-5.

Фотографирование/ТУ (ИН/С)

По умолчанию: ИН-5.

Это умение правильно обращаться с камерой, пользоваться фотолабораторией (ТУ5+) или программами для оцифровки (ТУ8+), и т.д., и для создания чётких и привлекательных фотографий. При броске по умолчанию вы можете использовать камеру, но не можете создать фильм или распечатать снимки в темной комнате.

Ходьба (ЗД/С)

По умолчанию: ЗД-5.

Умение отражает тренированность для длительных переходов, путешествий, марша и т.д. Бросайте против Ходьбы каждые полдня пешего перехода; при успешном броске увеличьте пройденное расстояние на 20%.

Член экипажа/ТУ (ИН/Л)

По умолчанию: ИН-4.

Умение служить в качестве члена экипажа на большом транспортном средстве. Включает в себя знакомство с «корабельной жизнью», знание техники безопасности и умения по устранению повреждений.

Щит (ЛВ/Л)

По умолчанию: ЛВ-4.

Это умение позволяет использовать щит, как для блокирования, так и для атаки. Ваше значение Блока при использовании щита равняется (умение/2)+3, округленное вниз.

Развитие персонажа

После каждой игровой сессии мастер может наградить бонусными очками персонажа за хорошую игру. Эти очки такие же, как и те, с помощью которых вы создавали персонажа.

Бонусные очки используются для развития и улучшения вашего персонажа. Запишите их в графу «непотраченые» на вашем листе персонажа. Тратятся они так же как и раньше, но с некоторыми отличиями:

Чтобы *улучшить один из ваших базовых атрибутов*, вы должны потратить количество очков, равное ценовой разнице, между старым показателем и новым. Учтите, что улучшение базового атрибута отразится на вторичных характеристиках!

Большинство *преимуществ* врождённые и не могут быть «куплены» позже. В исключения входят Боевые рефлексы и языки, которые можно выучить, а также социальные преимущества, такие как Статус, которые можно заслужить (в некоторых обществах). Для добавления преимущества, вы должны заплатить определенное количество очков персонажа.

Персонажи могут избавляться от большинства начальных *недостатков*, «выкупая» их за сумму, равную количеству очков, полученному в начале благодаря недостатку, если игрок и мастер согласны с логическим объяснением этого действия.

Заработанные очки могут быть использованы для того, чтобы *улучшить ваши умения или добавить новые*. Когда вы улучшаете умение, то платите столько, сколько составляет разница между стоимостью текущего уровня умения и стоимостью нового уровня.

Бонусные очки персонажа

В конце каждой игровой сессии, Мастер должен наградить бонусными очками персонажа за хорошую игру. Под «хорошей игрой» подразумевается всё, что продвинуло героев по заданию или хороший отыгрыш - а скорее, и то и другое. Но отыгрыш может помешать выполнению задания! Если игрок сделал что-то кардинально отличающееся от характера его персонажа (например, когда полнейший трус выполнил очень смелый поступок), это не должно вознаграждаться, даже если это спасло остальных членов группы.

Мастер может выдать любое количество очков... но как правило, он выдает каждому игроку от 0 до 5 очков, в среднем 2 или 3, за сессию.

Мастер может выдать награду - скорее всего равную аналогичной за хорошую игровую сессию - после завершения длительного приключения, исторического отрезка, или важной сюжетной ветви.

Снаряжение

Пришло время решить, каким снаряжением вы обладаете! Обычно мастер определяет цену и вес каждого предмета снаряжения, необходимого игроку. В игре по современности он может предложить игрокам обратиться к реальным каталогам!

Оружие и броня - особый выбор, так как при их использовании применяется более сложная игровая механика. Данный раздел содержит достаточно информации для того, что бы вы сделали правильный выбор среди боевого снаряжения.

Вы начинаете с суммой денег, равной начальному богатству текущей компании, измененной согласно вашему личному уровню богатства (см. стр. 8). Мастер, при помощи списка снаряжения, будет озвучивать стоимость, вес и другую информацию об интересующих вещах, а также давать рекомендации по остальным вашим запросам.

Вычтите стоимость каждой купленной вещи из вашего стартового богатства для расчета оставшейся суммы денег.

Начальное богатство

«Начальное богатство» включает как деньги, так и собственность. Вы начинаете с суммой денег, определенной вашим уровнем богатства для текущего игрового мира. Покупайте имущество с которым хотите начать. Нерастраченные деньги—это ваш «банковский счет».

Будет реалистичнее, при оседлом образ жизни, потратить 80% начального богатства на жилище, одежду и т.п., оставив только 20% на «авантюрные» штуковины. Если вы скиталец (первооткрыватель, странствующий рыцарь, вольный купец т.п.) или бедняк или даже хуже, то мастер может позволить вам распределить ваше стартовое богатство на движимое имущество.

Все цены в ***GURPS*** указываются в «$»; под это сокращение можно подставить любую базовую денежную единицу из вашего мира. Один $ может быть долларом, кредитом, медной монетой или чем угодно еще. Цены предполагают обычную сделку с обычным торговцем.

Технический уровень (стр. 7) определяет стартовое богатство, потому что технологически развитое общество склонно к зажиточности. Ниже приведено сравнение ТУ и и соответствующего начального богатства.

ТУ0	Каменный век (доисторический период). $250.
ТУ1	Бронзовый век (3500 до н.э.+). $500.
ТУ2	Железный век (1200 до н.э.+). $750.
ТУ3	Средневековье (600 н.э.+). $1000.
ТУ4	Эпоха парусников (1450+). $2000.
ТУ5	Индустриализация (1730+). $5000.
ТУ6	Эпоха механизации (1880+). $10.000.
ТУ7	Эпоха атома (1940+). $15.000.
ТУ8	Эпоха компьютеров (1980+). $20.000.
ТУ9	Эпоха нанотехнологий (2025+?). $30.000.
ТУ10	Эпоха роботов (2070+?). $50.000.
ТУ11	Эпоха экзотических материалов. $75.000.
ТУ12+	Все, что пожелает Мастер! $100.000.

Броня

Броня очень полезна в бою. Достаточно одного попадания меча или пули, чтобы вывести вас из строя или убить... но броня может дать вам второй шанс. Сопротивление повреждениям (СП) вашей брони напрямую вычитается из нанесенных врагами повреждений. Использование брони не требует умения - вы просто ее носите!

Несмотря на это, эффективная броня много весит. Это может замедлить вас (см. *Нагрузка и перемещение*, стр. 22), уменьшая Уклонение, а также Парирование при использовании Каратэ.

Таблица брони

Каждое изделие из таблицы включает в себя обычную легкую одежду для ношения под ним - или поддоспешник, если это важно. Это уже учтено в параметрах брони; вам не нужно ни покупать одежду или поддоспешник отдельно, ни учитывать их СП и вес.

В таблице для каждого изделия приведена следующая информация:

Броня: название изделия.

СП: значение Сопротивляемости повреждениям изделия. Вычтите его из любого удара, который нанесен в область, защищенную изделием. Например, если у вас броня СП 6 для тела, а удар в торс причиняет 8 единиц повреждений, через броню проходят только 2 единицы.

Цена: стоимость изделия в $.

Вес: вес изделия в фунтах.

Таблица брони

Броня	*СП*	*Цена*	*Вес*
Матерчатая броня	1	$150	12
Кожаная броня	2	$340	19,5
Легкая чешуя	3	$610	49
Кольчуга	4	$645	58
Стальной ламельяр	5	$1360	64
Латы	6	$4040	89,5
Бронежилет 1класса (50гг)	7	$500	20
Бронежилет 1класса (90гг)	8	$400	2
Бронежилет 2класса (90гг)	12	$900	9

Щиты

Щиты очень важны в низкотехнологичном бою, но практически не помогают против огнестрельного оружия.

Обычно щит крепится к одной руке, которой нельзя использовать оружие (что не дает применять двуручное оружие), но в которой можно нести предмет.

Щит помогает всем вашим броскам на активную оборону (Блок, Уклонение или Парирование) без всяких усилий с вашей стороны. Щитом также можно активно блокировать; см. *Блокирование* (стр. 28).

Щиты описываются следующими параметрами:

Щит: вид щита.

БЗ: Бонус защиты. Бонус, который щит дает всем вашим броскам активной зашиты (см. *Защита*, стр. 28) против нападений спереди или со стороны щита, даже при отсутствии умения по его использованию.

Цена: стоимость щита в $.

Вес: вес щита в фунтах.

Таблица щитов

Щит	*БЗ*	*Цена*	*Вес*
Малый щит	1	$40	8
Средний щит	2	$60	15
Большой щит	3	$90	25

Оружие

Приключенцы зачастую обладают тем или иным оружием, будь то рыцарский палаш, короткоствольный револьвер .38 калибра или бластер космических пиратов.

Во-первых, определитесь, зачем вам нужно оружие. Для самозащиты, запугивания («Стой или я буду стрелять!»), сражения или охоты? Также бросьте на ваши умения и Силу. Высокотехнологичное оружие (вроде огнестрельного) будет одинаково работать у любого, кто умеет им пользоваться, тогда как низкотехнологичное - дубины, мечи и т.д. - нанесет намного больше повреждений в сильных руках. Наконец, ознакомьтесь с параметрами оружия. Повреждения, наносимые оружием - это основной показатель его эффективности, но не стоит забывать и о факторах вроде досягаемости, дистанции, скорострельности и точности.

Параметры оружия

В таблицах оружия содержатся информация, детально объясненная ниже. Конкретная колонка есть в таблице, только если она подходит к описываемому в ней оружию. В любом случае «-» обозначает, что данный параметр к оружию неприменим, «разл.» - что значение его различно.

Технический уровень (ТУ)

Технический уровень, при котором оружие становится широко распространенным. Вы можете покупать оружие с меньшим или равным ТУ кампании, если только у вас нет преимущества Высокий ТУ (стр. 7).

Оружие

Обозначает общий класс оружия, т.е. «короткий меч» или «штурмовая винтовка». Каждая строка представляет собой множество отдельных образцов оружия.

Для огнестрельного оружия в каждой строке написан диаметр пули, или калибр в миллиметрах (например, 9 мм) либо в долях дюйма (например, .50), как для него принято.

Повреждения

Для холодного и метательного оружия, например для мечей и луков, повреждения рассчитываются от СЛ и показаны в виде модификатора к прямым (прм) или амплитудным (амп) базовым повреждениям владельца, приведенным в *Таблице Повреждений* (стр. 6). Например, копье наносит повреждения «прм+2», так что если у вас СЛ 11, для которой базовое прямое повреждение равно 1к-1, вы причините копьем 1к+1 повреждений. Обратите внимание на то, что рубящее оружие действует как рычаг и наносит больше повреждений.

Для огнестрельного оружия и некоторого силового контактного оружия, наносимый урон не зависит от силы; например, повреждения «2к+2» для 9мм автоматического пистолета означают, что любой стрелок для их вычисления должен бросить 2 кубика и добавить 2.

Делитель брони: число в скобках после повреждений - например, (2) - это делитель брони. Разделите на него общее СП цели перед тем, как вычесть его из нанесенных вами повреждений (или добавить его к броску на ЗД цели в случае сопротивления воздействию). Например, атака с делителем (2) уменьшит СП вполовину.

Тип повреждений: сокращение, указывающее на тип ранения или эффекта удачной атаки.

Сокр.	*Тип повреждений*
ожог	ожоговые
дроб	дробящие
реж	режущие
прон	проникающие
пб-	малые пробивающие
пб	пробивающие
пб+	большие пробивающие

Жертва теряет число ЕЖ, равное количеству прошедших сквозь СП повреждений. Уменьшите их вдвое для малой пробивающей атаки, увеличьте на 50% для режущей и большой пробивающей; удвойте для проникающей.

Точность (Точ)

Только для дистанционного оружия. Добавьте Точность к своему умению, если в предыдущий ход был выполнен маневр Прицеливание. Если у оружия есть оптический прицел, бонус за него указан в виде отдельного модификатора после базовой Точности оружия; например, «7+2».

Дистанция

Только для дистанционного оружия. Если указано только одно число, это максимальная дистанция (Max) оружия в ярдах, на которой можно атаковать цель. Если указаны два числа через косую черту, то первое - это дистанция половинных повреждений (1/2Д), а второе - максимальная. Удачная атака на расстоянии, равном или превышающем 1/2Д, причиняет только половину повреждений.

Для оружия, зависящего от мускульной силы, 1/2Д и Max обычно указываются от СЛ владельца. Например, «×10/×15» показывает, что 1/2Д равно 10×СЛ, а Max - 15×СЛ, что при СЛ 10 дает 100 и 150 ярдов соответственно. Для арбалетов подставляйте в формулы силу оружия.

Скорострельность (СС)

Только для дистанционного оружия. Максимально возможное для обычного стрелка число выстрелов в один ход (секунду). Если нужно, обычно можно сделать и меньше выстрелов (минимум один), но есть некоторые ограничения:

Боезапас (Бзс)

Только для дистанционного оружия. Максимальное число выстрелов из оружия без перезарядки. «М» означает метательное оружие. Его можно «перезарядить», только подобрав или подготовив новое!

Число в скобках после Боезапаса показывает количество односекундных маневров Подготовки, нужных для полной перезарядки оружия (например, смены магазина) - или, в случае метательного оружия, время для подготовки другого. При этом «i» рядом означает, что каждый заряд перезаряжается отдельно: т.е. время в скобках тратится на перезарядку одного заряда, а не всего боезапаса.

Арбалет перезаряжается указанное время (4 хода), только если его СЛ не больше вашей (см. Арбалеты и СЛ ниже). Удвойте его, если СЛ арбалета на 1 или 2 больше. Если СЛ больше на 3 или 4, для перезарядки нужна «козья нога» (устройство для взвода тетивы); она займет 20 ходов, во время которых нужно стоять. Если СЛ арбалета превышает вашу на 5 и более, вы не можете его перезарядить.

Цена

Стоимость нового оружия в $. Для мечей и ножей в цену включены ножны, для огнестрельного оружия - необходимые принадлежности для чистки.

Вес

Вес оружия в фунтах. Для стрелкового оружия с Боезапасом 2+ приводится его вес заряженным. Вес одного полного боекомплекта приведен после косой черты.

СЛ (Сила)

Минимальная Сила, нужная для нормального владения оружием. Если у используемого оружия она больше вашей СЛ, вы получаете штраф -1 к оружейному умению за каждое очко разницы и теряете дополнительно одно очко ЕУ в конце любой схватки, достаточно длинной, чтобы вызвать усталость.

Для контактного оружия ваша эффективная Сила при расчете повреждений не может превышать тройной минимальной СЛ оружия. Например, если у большого ножа минимальная СЛ 6, то «максимальная СЛ» равна 18; если бы у вас была Сила 19+, повреждения бы все равно вычислялись по Силе 18.

У естественного оружия (например, удар кулаком или ногой) нет ни минимальной, ни максимальной СЛ.

«†» означает двуручное оружие. Если ваша Сила хотя бы в полтора раза больше указанной (округлять вверх), его можно использовать в качестве одноручного, но оно становится неготовым после атаки, а если ваша Сила больше вдвое, штрафа к готовности не будет. Но если оружие нужно держать одной рукой, а второй - работать подвижной частью, как у лука или дробовика - для него всегда нужны две руки, независимо от СЛ.

«‡» означает двуручное оружие, которое становится неготовым после атаки, если только ваша Сила хотя бы не в полтора раза больше указанной (округлять вверх). Использовать его одной рукой без штрафа к готовности можно только с Силой, в три раза большей указанной.

«Сш» указывает на огнестрельное оружие с сошкой. Стрельба лежа с использованием сошки считается произведенной с упора и уменьшает требования к СЛ до 2/3 от указанных (округлять вверх); т.е. СЛ 13, например, становится СЛ 9.

Арбалеты и СЛ: У арбалетов и проддов собственная СЛ. Используйте ее вместо своей Силы при расчете дистанции и повреждений оружия; СЛ арбалета нужно определить при покупке. Всегда можно использовать лук с СЛ меньше вашей, но более мощный лук, нанося больше повреждений, требует и больше времени для натягивания тетивы.

Примечания

Приведенные здесь числа указывают на примечания (если они есть) после таблицы.

Контактное оружие

Контактное оружие сгруппировано по умениям, необходимым для его использования. Названия умений написаны заглавными буквами; значения по умолчанию приведены в скобках - например, «**ТОПОР/ПАЛИЦА (ЛВ-5)**». Если оружие можно использовать несколькими способами, каждый записывается отдельно. Если применять это оружие позволяют несколько умений, оружие упоминается под каждым из них. Например, и умение Посох, и умение Двуручный меч позволяют владеть боевым посохом - и оба позволяют наносить им прямые и амплитудные удары.

Таблица контактного оружия

ТОПОР/ПАЛИЦА (ЛВ-5)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Примечания*
0	Топор	амп+2 реж	$50	$50	11	
2	Палица	амп+3 дроб	$50	$50	12	

ДРАКА, КАРАТЭ или ЛВ

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Примечания*
-	Удар	прм-1 дроб	-	-	-	
1	Кастет	прм дроб	$10	0,25	-	

ПАЛАШ (ЛВ-5)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Примечания*
2	Палаш	амп+1 реж	$500	3	10	
	или	прм+1 дроб	-	-	10	
2	Колющий палаш	амп+1 реж	$600	3	10	
	или	прм+2 прон	-	-	10	

НОЖ (ЛВ-4)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Примечания*
0	Большой нож	амп-2 реж	$40	1	6	
	или	прм прон	-	-	6	[1]

ДРЕВКОВОЕ ОРУЖИЕ (ЛВ-5)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Примечания*
3	Алебарда	амп+4 реж	$150	12	13‡	
	или	прм+3 прон	-	-	12†	

РАПИРА (ЛВ-5)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Примечания*
4	Рапира	прм+1 прон	$500	2,75	9	

КОРОТКИЙ МЕЧ (ЛВ-5)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Примечания*
2	Короткий меч	амп реж	$400	2	8	
	или	прм прон	-	-	8	

КОПЬЕ (ЛВ-5)

ТУ	Оружие	Повреждения	Цена	Вес	Сила	Примечания
0	Копье	прм+2 прон	$40	-	9	
	двумя руками	прм+3 прон	-	-	9†	

ПОСОХ (ЛВ-5)

ТУ	Оружие	Повреждения	Цена	Вес	Сила	Примечания
0	Боевой посох	амп+2 дроб	$10	4	7†	
	или	прм+2 дроб	-	-	7†	

ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ (ЛВ-5)

ТУ	Оружие	Повреждения	Цена	Вес	Сила	Примечания
0	Боевой посох	амп+2 дроб	$10	4	9†	
	или	прм+1 дроб	-	-	9†	
3	Двуручный меч	амп+3 реж	$800	7	12†	
	или	прм+2 дроб	-	-	12†	

Примечания

[1] Можно метать. См. *Холодное дистанционное оружие*, ниже.

Холодное дистанционное оружие

Холодное дистанционное оружие - это метательное (топоры, копья и т.д.) и низкотехнологичное стрелковое оружие вроде луков и пращей. Оружие указывается под умением (вместе со значениями по умолчанию), нужным для его применения. Некоторое метательное оружие также приведено в Таблице контактного оружия; используйте параметры ниже, когда его используют для дистанционного боя.

Таблица холодного дистанционного оружия

ЛУК (ЛВ-5)

ТУ	Оружие	Повреждения	Точ	Досяг.	Вес	СС	Бзс	Цена	СЛ	Примечания
0	Длинный лук	прм+3 прон	3	×15/×20	3/0,1	1	1(2)	$200	11†	[1]
0	Короткий лук	прм+1 прон	2	×10/×15	2/0,1	1	1(2)	$50	7†	[1]

АРБАЛЕТ (ЛВ-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Точ	Досяг.	Вес	СС	Бзс	Цена	СЛ	Примечания
2	Арбалет	прм+4 прон	4	×20/×25	6/0,06	1	1(4)	$150	7†	[1]
3	«Козья нога»				2	-	(20)	$50	7†	[2]

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ТОПОР/БУЛАВА) (ЛВ-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Точ	Досяг.	Вес	СС	Бзс	Цена	СЛ	Примечания
0	Метательный топор	амп+2 реж	2	×1/×1,5	4	1	М(1)	$60	11	

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (НОЖ) (ЛВ-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Точ	Досяг.	Вес	СС	Бзс	Цена	СЛ	Примечания
0	Большой нож	прм прон	0	×0,8/×1,5	1	1	М(1)	$40	6	

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (КОПЬЕ) (ЛВ-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Точ	Досяг.	Вес	СС	Бзс	Цена	СЛ	Примечания
0	Копье	прм+3 прон	2	×1/×1,5	4	1	М(1)	$40	9	

Примечания

[1] Стрела или болт для лука или арбалета стоят $2.

[2] Служит для заряжания арбалетов с СЛ больше вашей. Возможно заряжать оружие на 4 СЛ больше, за 20 односекундных маневров Подготовка.

Огнестрельное оружие

«Огнестрельное оружие» - это любое пулевое, ракетное или лучевое оружие, которое не приводится в действие мускульной силой. Огнестрельное оружие доступно при ТУ4 и широко распространено при ТУ5+. Лучевое оружие появляется в конце ТУ8 (главным образом для транспортных средств), и может стать обычным при ТУ9 и широко распространенным при ТУ10+.

Таблица пистолетов

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ПИСТОЛЕТ) (ЛВ-4)

ТУ	Оружие	Повреждения	Точ	Досяг.	Вес	СС	Бзс	СЛ	Цена
5	Дерринжер .41	1к пб+	1	80/650	0,5/0,1	1	2(3i)	9	$100
6	Автоматический пистолет 9мм	2к+2 пб	2	150/1850	2,4/0,4	3	8+1(3)	9	$350
7	Револьвер .357М	3к-1 пб	2	185/2000	3/0,21	3	6(3i)	10	$500
8	Автоматический пистолет .44М	3к пб+	2	230/2500	4,5/0,6	3	9+1(3)	12	$750

Таблица винтовок и дробовиков

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ВИНТОВКА) (ЛВ-4)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Точ*	*Досяг.*	*Вес*	*СС*	*Бзс*	*СЛ*	*Цена*
5	«Рычажный» карабин .30	5к пб	4	450/3000	7/0,3	1	6+1(3i)	10†	$300
6	Самозарядная винтовка 7.62мм	7к пб	5	1000/4200	10/0,5	3	8(3)	10†	$600
8	Снайперская винтовка .338	9к+1 пб	6+3	1500/5500	17,5/0,8	1	4+1(3)	11Сш†	$5600

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (ДРОБОВИК) (ЛВ-4)

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Точ*	*Досяг.*	*Вес*	*СС*	*Бзс*	*СЛ*	*Цена*
6	Помповый дробовик 12К	1к+1 пб-	3	50/125	8/0,7	2×9	5(3i)	10†	$240

Игровой процесс

Мы разобрали правила по созданию и экипировке персонажей. А теперь о том, как всё происходит. Мастер описывает ситуацию, и спрашивает игроков о дальнейших действиях их персонажей. Игроки отвечают, а мастер рассказывает что же произошло. В какой-то момент мастер не будет уверен, что персонажи смогут автоматически сделать то, о чем говорят игроки... «Ты прыгаешь через расселину вместе с этим?» ... и придётся бросить кубики.

Нагрузка и движение

Нагрузка отражает общий вес того, что вы поднимаете, относительно вашей СЛ. Эффекты, вызываемые нагрузкой, разделены на пять «уровней нагрузки». Все кроме самого низкого из них снижают ваше Движение до части Базового и дают штрафы к Уклонению следующим образом:

Нет нагрузки (0): Вес не превышающий вашего Базового груза (см. стр. 5). Движение = Базовое движение. Полное уклонение.

Легкая нагрузка (1): Вес до 2 × БГ. Движение = БД × 0,8. Уклонение -1.

Средняя нагрузка (2): Вес до 3 × БГ. Движение = БД × 0,6. Уклонение -2.

Тяжелая нагрузка (3): Вес до 6 × БГ. Движение = БД × 0,4. Уклонение -3.

Сверх-тяжелая нагрузка (4): Вес до 10 × БГ. Движение = БД × 0,2. Уклонение -4.

Все дробные части отбрасываются. Нагрузка не может снижать Движение или Уклонение ниже 1.

Обратите внимание, что эти уровни помечены числами от 0 до 4. Когда правило велит добавить к броску (или вычесть из него) уровень нагрузки, то используется это число. Так, нагрузка дает штрафы к броскам Лазания, Скрытности и Плавания.

Физические действия

Ниже представлены правила для простых физических действий, важных для приключенца. Для заданий не перечисленных здесь, сделайте бросок ЛВ при бросках точности и аккуратности, и бросок ЗД при бросках выносливости. Для определения перенесенного веса или сделанной работы, используйте Базовый груз. Скорость перемещения должна быть пропорциональной Базовому перемещению.

Тип лазанья	*Мод.*	*В бою*	*Обычно*
Подъем по лестнице	Нет броска	3 ступ./сек.	1 ступ./сек.
Спуск по лестнице	Нет броска	2 ступ./сек.	1 ступ./сек.
Обычное дерево	5	1 ф./сек.	1 ф./3 сек.
Обычная скала	0	1 ф./2 сек.	10 ф./мин.
Вертикальная стена	-3	1 ф./5 сек.	4 ф./мин.
Современное здание	-3	1 ф./10 сек.	2 ф./мин.
По веревке вверх	-2	1 ф./сек.	20 ф./мин.
По веревке вниз			
(без снаряжения)	-1	2 ф./сек.	30 ф./мин.
(со снаряжением)	-1	12 ф./сек.	12 ф./сек.

Лазанье

Чтобы забраться по чему-либо сложнее лестницы, требуется выполнить бросок умения Лазанье (стр. 14). Оно по умолчанию равняется ЛВ-5. Модификаторы зависят от сложности подъема - см. таблицу ниже. Ваш уровень нагрузки также вычитается из умения Лазанье. Лазанье во время боя со скоростью указанной в таблице стоит 1 ЕУ за каждый бросок умения Лазанье.

Один бросок требуется, когда вы начинаете лезть, и еще один каждые пять минут; провал броска означает, что вы упали (см. *Падение*, стр. 31). Если у вас есть страховка, вы упадете лишь на ее длину, если только не было критического провала.

Ходьба

Нормальная скорость пешей ходьбы по пересеченной местности зависит от Движения. Начните с Базового движения, затем вычтите штрафы за нагрузку (см. *Нагрузка и движение*, стр. 22), ранения (см. *Ранения*, стр. 29), и усталость (см. *Потеря очков усталость*, стр. 31). Дистанция в милях, которую вы можете пройти за один день, в идеальных условиях, равна 10×БД.

Успешный бросок против умения Ходьба (стр. 17) увеличивает пройденное расстояние на 20%. Делается ежедневно. Группа, возглавляемая кем-то с умением Лидерство 12+, может делать единственный бросок против среднего по группе умения Ходьба. (По умолчанию умение Ходьба равно ЗД-5 для тех, кто не изучал его.) Успех позволяет всей группе пройти на 20% больше; провал означает, что все в группе должны отказаться от этого бонуса.

Единожды, узнав ваш идеальный дневной переход, изменяйте его согласно ниже указанных обстоятельств:

Очень плохой: Глубокий снег, густой лес, джунгли, горы, мягкий песок или топь. ×0,2.

Плохой: Пересеченная местность (включая ручьи), лес или крутые склоны. ×0,5.

Средний: Неплотный лес или покатые склоны. ×1.

Хороший: Плотный песок в пустыне или равнина. ×1,25

Учтите, что погодные условия (дождь, снег или обледенение) зачастую еще уменьшают эти значения.

Прыжки

В большинстве случаев, когда вы хотите что-нибудь перепрыгнуть, мастер скажет «Хорошо, ты перепрыгнул» и продолжит игру. Такой прыжок считается автоматически успешным. Только когда преграда кажется действительно серьезной или мастер специально поставил это препятствие, используйте эти правила.

Дистанция прыжка

Расстояние, на которое вы можете прыгнуть, определяется вашим Базовым движением:

Прыжок в высоту: (6×БД) - 10 дюймов. Например, Базовое движение 6 позволит вам подпрыгнуть на 26 дюймов. Для прыжка с разбега, прибавьте число ярдов, которые вы пробежали к значению Базового движения в данной формуле. Максимальная высота прыжка с разбега в два раза больше, чем у прыжка с места.

Прыжок в длину: (2×БД) - 3 фута. Например, Базовое движение 6 позволит с места прыгнуть на 9 футов. Для прыжка с разбега, прибавьте число ярдов, которые вы пробежали к значению Базового движения в данной формуле. Максимальная длина прыжка с разбега в два раза больше, чем у прыжка с места.

Поднятие и перемещение предметов

Базовый груз отражает вес, который вы можете поднять и переместить. Мастер может позволить игрокам объединять их БГ (но не Силу), когда это кажется обоснованным - например, если они бегут с носилками или толкают вагон.

Подъём одной рукой: 2×БГ (занимает 2 секунды).

Подъём двумя руками: 8×БГ (занимает 4 секунды).

Опрокинуть и сбросить: 12×БГ. Удвойте, при наличии разбега. Мастер также может списать вес с неустойчивого объекта, чтобы его было легче сбить.

Нести на спине: 15×БГ. Таким образом, вы можете носить больше, чем в состоянии поднять... но каждую секунду, в случае если ваша нагрузка свыше 10×БГ (это «сверх-тяжелая» нагрузка), вы теряете 1 ЕУ.

Медленно тащить: зависит от вашей опоры и поверхности, вы можете тащить или раскачивать 50×БГ.

Регулирование правил

В любом вопросе о правилах, слово мастера - закон. Мастер решает какие необязательные правила использовать, а также регулирует всевозможные возникающие вопросы. Хороший мастер обсуждает важные вопросы с игроками, прежде чем принять решение, а хороший игрок не спорит с решением мастера.

Мастер должен знать правила от и до. Когда правила не регулируют данную ситуацию (или когда необходимо решение по «реальному миру»), мастер может применять некоторые техники:

Бросок успеха. «Бросок успеха» - это бросок, проверяющий один из атрибутов, умений и т.п. персонажа (см. стр. 2). Используйте бросок на успех когда встал вопрос о чьей-то способности сделать особую вещь.

Случайный бросок. Случайный бросок часто лучшее решение вопроса типа «Ключи в машине?» или «Имеет ли кто-то из солдат лошадь такого же цвета как у меня?» Мастер прикидывает шансы, затем бросает кубики.

Волевое решение. Вы можете не использовать кубики вообще. Если есть только один «верный» ответ подходящий к сюжету приключений - то он и будет решением. «К счастью для вас, граната скатилась вниз по лестничной клетке. Никто не ранен. Но стража подняла тревогу!»

Бег

Скорость бега или наземного перемещения, равны вашему Базовому движению, с учетом нагрузки - см. *Нагрузка и движение* (стр. 22). Спринт - это бег с полной выкладкой.

Он очень быстрый, но весьма изнурительный (см Цена усталости, ниже). Спринт возможен при беге по прямой в течении 2 или 3 секунд. Прибавьте 20% к вашему Движению после 1 секунды. Например, при БД 7, вы можете спринтовать со скоростью 8,4 ярдов в секунду, после секунды обычного бега со скоростью 7 ярдов в секунду.

Если вам предстоит забег на длинную дистанцию, вы, возможно, захотите сбавить темп, чтобы избежать изнурения. Размеренный бег равен половине скорости спринта, рассчитанной выше.

Каждые 15 секунд спринтерского или минуту размеренного бега, делайте бросок ЗД. В случае провала, вы теряете 1 ЕУ. Как только ваши ЕУ будут равны 1/3 от первоначального значения или ниже, снизьте вдвое ваше Движение для любых видов бега. См. *Усталость*, стр. 31.

Плавание

Бросок Плавания (стр. 16) требуется, когда вы первый раз погружаетесь в воду с головой и каждые последующие пять минут. Вычтите удвоенный уровень нагрузки; прибавьте 3, если вы входите в воду умышленно. Если вы ее провалили, то теряете 1 ЕУ и делайте еще один бросок через пять секунд - и так далее, пока у вас не закончатся все ЕУ и вы утонете, будете спасены или успешно выполните бросок. Если вы восстановились, сделайте еще один броскоу спустя 1 минуту. В случае успеха, вы снова начинаете делать броски каждые 5 минут.

Сухопутные существа, такие как человек, перемещаются в воде со скоростью, равной БД/5 (округлять вниз), минимум 1 ярд в секунду. После минуты быстрого плавания, сделайте бросок ЗД или умения Плавание, что выше. В случае провала, теряете 1 ЕУ. Как только ваши ЕУ будут равны 1/3 от первоначального значения или ниже, снизьте вдвое ваше Движение для любых видов плавания. См. *Усталость* стр. 30.

Метание

Все что вы в состоянии поднять - то есть все предметы весом до 8×БГ - можно метнуть. Если предмет, который вы хотите метнуть, не в ваших руках, вы должны сделать один или несколько манёвров Подготовки, чтобы поднять его. См. *Поднятие и перемещение предметов*, выше.

Метание объекта во время боя (будь это атака или нет) требует маневра Атака. Вы можете метать предметы весом до 2×БГ одной рукой, для более тяжёлых требуется две руки. Сделайте бросок ЛВ-3 для броска в конкретную цель, или просто ЛВ для попадания в достаточно большую зону. Примените стандартные модификаторы за размер цели, скорость и дистанцию.

Таблица расстояния броска

Дабы избежать замедления игры расчетами, мастер должен позволять любые броски, которые он считает логичными, но когда необходимо узнать точное расстояние броска, воспользуйтесь данной процедурой:

Коэф. веса	*Мод. дист.*	*Коэф. веса*	*Мод. дист.*
0,05	3,5	2	0,3
0,1	2,5	2,5	0,25
0,15	2	3	0,2
0,2	1,5	4	0,15
0,4	1	6	0,1
0,5	0,8	10	0,06
1	0,6	12	0,05
1,5	0,4		

1. Разделите вес предмета в фунтах на ваш БГ, чтобы вычислить «коэффициент веса».

2. Найдите коэффициент веса в колонке «коэф. веса» из таблицы выше. Округляйте до большего показателя.

3. Запомните соответствующий Модификатор дистанции из колонки «мод. дист.».

4. Умножьте вашу СЛ на модификатор дистанции, чтобы определить дистанцию (в ярдах) на которую вы можете метнуть предмет.

Таблица повреждения от брошенных объектов

Брошенные объекты наносят прямые повреждения, зависящие от вашей СЛ (см. *Таблица повреждений*, стр. 6), с поправкой на вес объекта, которая дана в таблице ниже. Тип повреждений, обычно, дробящий. Хрупкий объект (или брошенный персонаж) получит такое же количество повреждений, какое и нанесет. Делайте бросок повреждений отдельно для брошенного объекта и для цели.

Вес	*Повреждения*
До БГ/8	Прямые, -2 за кубик
До БГ/4	Прямые, -1 за кубик
До БГ/2	Прямые
До БГ	Прямые, +1 за кубик
До 2×БГ	Прямые
До 4×БГ	Прямые, -1/2 за кубик (округлять вниз)
До 8×БГ	Прямые, -1 за кубик

Умственные действия

Броски чувств

«Броски чувств» включают броски Зрения, броски Слуха, броски Вкуса/Запаха. Чтобы заметить что-то с помощью этих чувств, бросьте против вашего параметра Восприятие.

Бросок понимания: успешный бросок чувства означает, что вы заметили что-то. Этого обычно достаточно, но в некоторых случаях Мастер может потребовать второй бросок чтобы *понять*, что именно вы почувствовали. Например, понять что услышанный вами «крик совы» в действительности зов воина-индейца или что учуянный вами слабый запах принадлежит цветам растений-людоедов. Это бросок на ИН для определения подробностей, которые может понять любой, или против соответствующего умения, если значение может распознать только эксперт.

Чувство опасности: если у вас есть преимущество Чувство опасности (стр. 10) и провален бросок чувства или бросок понимания, то для чувства опсности Мастер может скрытно сделать бросок Восприятия за вас. В случае успеха, вы чувствуете опасность каким-либо образом!

Зрение

Делайте бросок зрения всякий раз, когда вам важно что-то увидеть.

Когда вы пытаетесь увидеть, что-то скрытое умышленно, мастер может расценить ваш бросок как быстрое состязание против умения скрывать (Камуфляж, Прятание и т.п.), и позволить (или потребовать) заменить ваш параметр Восприятие умением Наблюдатель или Поиск в этом броске.

Слух

Делайте бросок слуха всякий раз, когда вам важно услышать звук. Мастер часто может просить сделать отдельный бросок ИН, чтобы распознать речь, особенно на иностранном языке.

Когда вы пытаетесь услышать кого-то, старающегося двигаться тихо, мастер может расценить ваш бросок как быстрое состязание против умения Скрытность. Если вы усердно прислушиваетесь к возможным действиям, Мастер может позволить подменить ваше Восприятие умением Наблюдатель.

Вкус/запах

Вкус и запах - это два проявления одного чувства. Сделайте бросок Вкуса, чтобы почувствовать вкус еды или бросок Запаха, чтобы почувствовать аромат.

Броски влияния

«Бросок влияния» - это осторожная попытка обеспечить положительную реакцию НИП. Персонаж с соответствующим «умением влияния» всегда имеет право заменить броском влияния обычный бросок реакции в подходящей ситуации (с разрешения Мастера). См. *Броски реакции* (стр. 3) для подробностей о реакции НИП.

Решите какое именно умение влияния вы используете: Дипломатия, Заговаривание зубов, Запугивание, Хорошие манеры, Сексапильность или Знание улиц. Выбирайте мудро! Мастер может позволить другим умениям работать как умения влияния в некоторых ситуациях (например, умение Право, когда имеете дело с судом). Тогда проведите быстрое состязание: ваше умение влияния против Воли оппонента.

Если вы победили, то получаете «Хорошую» реакцию от НИП («Очень хорошую» если использовали Сексапильность). При любом другом исходе, НИП возмущается вашей грубой попыткой манипуляции.

Это дает вам «Плохую» реакцию («Очень плохую» если вы пытались запугать).

Исключение: Если вы используете Дипломатию, мастер может также сделать обычный бросок на реакцию и использовать лучшую из двух реакций. Таким образом, Дипломатия относительно безопасна...

Броски воли

Когда вы оказались в стрессовой ситуации или смятении, мастер может попросить вас сделать бросок против вашего параметра Воля, чтобы остаться собранным.

При успехе вы можете действовать как обычно. При провале, вас охватывает страх, давящий на вас, отвлекающий от задачи и т.п.

Броски испуга

Бросок испуга - это бросок Воли, сделанный для противостояния страху. Броски испуга могут происходить так часто или редко, как пожелает мастер. В компаниях по ужастикам, где обычные люди встречают отвратительных существ, броски испуга могут быть очень частыми! С минимальной адаптацией мастер может использовать эти правила для трепета, смущения и т.п., подобно страху.

Главное правило - «заурядные» страшные вещи не требуют бросков испуга. Эти броски для достаточно необычных и ужасающих событий, способных сильно ошеломить или даже оставить шрам на душе.

К броскам испуга могут применять модификаторы, включая взятые из соответствующих преимуществ или недостатков и сопутствующих броску обстоятельств.

Провальный результат броска испуга означает что персонаж ошеломлен (см. стр. 30) на количество секунд, равное величине провала плюс 2к. При критическом провале, жертва падает в обморок и не может прийти в себя величину провала плюс 1к минут. И надейтесь, что испугавшее вас существо не голодно...

Бой

Решение о начале использования боевых правил за мастером. Обычно это происходит, когда бой неизбежен, и соперники стараются занять выгодную позицию. Мастер также может использовать данные правила для разрешения «взрывных» ситуаций, вроде погонь или состязаний.

Очередность ходов в бою

Бой проходит секунда за секундой. Каждый персонаж, вовлеченный в бой, один раз за секунду получает возможность действовать, это и называется его «ходом». После того, как все совершили ходы, заканчивается одна секунда.

Мастер не обязан стеснять себя посекундным масштабом времени. Это просто способ разделить сражение на удобные отрезки! Можно спокойно отбросить боевой отсчет времени,

когда это кажется мастеру сюжетно оправданным, и возобновить его, когда не боевые действия сменятся сражением.

«Очередность ходов» - это порядок, в котором активные персонажи осуществляют свои ходы. Она устанавливается в начале боя и не меняется в процессе. Боец, обладающий самой высокой Базовой скоростью, ходит первым, затем - боец со второй по величине Базовой скоростью и так далее, в порядке уменьшения Базовой скорости. Когда каждый из активных персонажей совершил свой ход, заканчивается одна секунда и наступает следующая.

Одинаковая скорость: если у нескольких неигровых персонажей одинаковая Базовая скорость, то мастер просто решает, кто из них действует первым - это не так уж важно. Если дело касается игровых персонажей, первым ходит тот, у кого выше ЛВ. Если и эти значения равны, то мастер в начале боя случайным броском определяет, кто будет ходить первым, и эта очередность используется в течение всего сражения.

Ход определенного участника - это отрезок длиной в секунду, который начинается в момент выбора маневра и заканчивается при следующей возможности выбрать маневр. Он частично накладывается на ходы других персонажей.

Маневры

«Маневр» - это действие, которое вы можете совершить в свой ход. Каждый ход вы обязаны выбрать один из приведенных маневров: Прицеливание, Тотальная Атака, Тотальная Защита, Атака, Смена позы, Концентрации, Бездействие, Движение, Движение и Атака или Подготовка. Данный выбор определит, что вы можете сделать в свой ход и определит возможности для активной защиты и движения (см. *Защита*, стр. 28).

Последний совершенный маневр определит, какую активную защиту вы сможете использовать.

Например, если вы выбрали Тотальную защиту (которая помогает защищаться), то плюсы будут применяться, если вас атакуют после выбора этого действия и до наступления следующего хода, в который вы выберите иной маневр.

Если вас атакуют до того, как вы выбрали маневр - обычно это случается в начале боя - считается, что вы использовали маневр Бездействие (см. ниже).

Бездействие

Любой, кто просто стоит на месте, считается бездействующим. В частности, при начале боя любой, кто еще не совершил ход, считается использующим данный маневр до вступления в бой.

Тот, кто находится в сознании, но оглушен или ошеломлен обязан взять данный маневр. Каждый ход Бездействия он может попытаться выполнить бросок ЗД, чтобы прийти в себя от физического оглушения, или бросок ИН, чтобы очнуться от ошеломления. В случае успеха, персонаж приходит в себя в конце своего хода - то есть он Бездействует в данный ход, но в следующий может действовать нормально.

Движение

Двигаться, но не предпринимать больше ничего, кроме Свободных действий (см. выше). Вы можете двигаться на любое число ярдов не более полного значения Движения. Большинство прочих маневров позволяют хотя бы частичное движение за ход; используйте данный маневр, если вы хотите только двигаться.

Игроки должны точно говорить мастеру, куда движутся их персонажи, чтобы можно было отслеживать ход сражения. Мастер решает, куда движутся НИП, и сообщает об этом игрокам, персонажи которых могут видеть данные передвижения.

Смена позы

Данный маневр позволяет вам поменять одну «позу» (положение, в котором может находиться ваше тело) на другую. Доступные позы включают в себя положения стоя, сидя, на коленях, ползком, лежа ничком (лицом вниз) и лежа с поднятым лицом. Любая поза кроме стоячей снижает ваше движение и дает штрафы к броску атаки и защиты, но при этом делает вас менее удобной целью для дистанционных атак.

Вы не можете сразу же встать из положения лежа. Если вы лежите (ничком или подняв лицо), то сначала должны использовать маневр Смена позы, поднявшись на колени или сев. Вторая Смена позы позволит вам подняться из одной из указанных поз. (Однако упасть из положения стоя в положение лежа можно в течение одного маневра - или вовсе без маневра, если падение было непреднамеренным!)

Вы можете подняться с колена в положение стоя (но только так) за время «шага» в любом маневре, позволяющем шаг - вам не нужно использовать Смену позы. Это делается вместо шага движения. Таким образом, вы можете в первый ход подняться на колени из положения лежа за счет маневра Смена позы, а во второй встать, использовав маневр, позволяющий шаг.

Для того чтобы пригнуться, не нужен маневр Смена позы; см. Свободные действия (выше).

Атака: модификатор к контактным атакам.

Защита: модификатор ко всем броскам активной защиты.

Цель: модификатор к попаданию по вам из дистанционного оружия.

Движение: влияние на движение.

Прицеливание

Данный маневр используется для прицеливания из дистанционного оружия (или с помощью прибора вроде камеры или телескопа). Вы должны выбрать определенную цель. Вы не можете целиться во что-то, чего не видите и чего не можете обнаружить иным способом.

Укажите из какого оружия и во что вы целитесь. Если после маневра Прицеливание вы используете Атаку или Тотальную атаку для этого же оружия и для этой же цели, то получаете бонус к попаданию. Добавьте к своему умению бонус за Точность (Точ) оружия.

Если вы опираете огнестрельное оружие или арбалет, то получаете дополнительно +1 к Точности. Оружие или арбалет получает опору, если вы кладете его на мешок с песком, огра-

Свободные действия

«Свободные действия» - это то, что вы можете делать во время любого маневра. Вот некоторые примеры:

Говорить. Вы всегда можете говорить. Если мастер хочет реализма, то следует позволять лишь одно высказывание в секунду... но обычно веселее, когда это ограничение не используется!

Бросить предмет. Вы можете бросить любой «подготовленный» предмет в любой момент выполнения маневра. Если вы движетесь, то можете бросить его в любой точке, пройденной за время движения.

Пригнуться. Если вы стоите, то можете пригнуться (чтобы стать менее удобной мишенью для выстрела) в начале хода. Обычно это замедляет вас (см. *Таблица поз*, ниже) и вы не можете использовать спринт. Если вы уже пригнулись, то подняться в начале хода - также свободное действие.

Таблица поз

Поза	*Атака*	*Защита*	*Цель*	*Движение*
Стоя	обычная	обычная	обычная	обычное; есть спринт
Пригнувшись	-2	обычная	-2	2/3
На коленях	-2	-2	-2	1/3
На карачках	-4	-3	-2	1/3
Сидя	-2	-2	-2	нет
Лежа	-4	-3	-2	1 ярд/сек.

ду, машину и т.п. Одноручное огнестрельное оружие (например, пистолет) получает опору, если его держать двумя руками. Оружие, требующее двух рук (например, винтовка) получает опору, если вы используете сошки.

Если вы целитесь более одной секунды, то получаете дополнительный бонус: +1 за две секунды Прицеливания и +2 за три и более секунд.

Атака

Данный маневр используете для атаки оружием или без оружия в контактном бою, а также для использования метательного или иного дистанционного оружия. Для проведения атаки оружие должно быть готовым.

Если вы наносите удар контактным оружием или без оружия, то цель должна находиться в пределах досягаемости. Исход атаки определяется, как описано в разделе *Контактные атаки* (стр. 27)

Если вы используете дистанционное оружие, то цель должна находиться в пределах максимального расстояния для оружия. Исход атаки определяется, как описано в разделе *Дистанционные атаки* (стр. 27). Если в предыдущий ход вы использовали маневр *Прицеливание* (стр. 25), то получаете бонус к попаданию.

Тотальная атака

Атаковать любого противника готовым оружием, не тратя сил на защиту от ударов врага. Если вы наносите контактный удар, то перед атакой должны выбрать один из трех вариантов:

- *Точная атака:* провести один удар с +4 к попаданию!
- *Двойная атака*: провести две атаки по одному противнику, если у вас есть два готовых оружия или одно оружие, которое не требуется готовить после удара. Атаки вторым оружием, находящимся в неосновной руке, получают обычный штраф -4 (см. Основная рука, стр. 5), если вы не обладаете Обоюдорукостью (стр. 9).
- *Сильная атака:* провести один удар с обычным умением. При попадании, вы наносите +2 к повреждениям - или +1 за кубик повреждений, если это окажется больше. Это относится только к атакам, чьи прямые или амплитудные повреждения зависят от СЛ.

Если вы производите атаку дистанционным оружием, то должны провести одну атаку с +1 к попаданию.

Движение и атака

Двигаться, как описано в маневре *Движение* (стр. 25), и по окончании движения произвести одну, плохо нацеленную атаку - без оружия или подготовленным оружием.

Вы атакуете, как описано в маневре Атака (см. выше), но с -4. Если вы используете дистанционное оружие, то теряете все бонусы за Прицеливание. Если атакуете в контактном бою, то ваше модифицированное умение не может превышать 9.

Тотальная защита

Этот маневр наиболее ценен, когда вы окружены врагами - особенно предпочитающими Тотальные атаки! Вы должны выбрать один из двух вариантов:

- *Увеличенная защита:* добавьте +2 к одной активной защите на выбор: Уклонению, Парированию или Блоку. Данный бонус сохраняется до следующего хода.
- *Двойная защита:* используйте две различные активные защиты против одной атаки. Если вы провалили бросок защиты против атаки, то можете попробовать еще раз другой вид защиты против той же атаки. Например, если вы неудачно блокировали, то можете использовать уклонение или парирование. Если вы пытаетесь парировать (оружием или без него) одной рукой, то парирование другой рукой считается «другим видом защиты».

Концентрация

Вы концентрируетесь на одном умственном задании. Это может быть бросок Чувств для обнаружения невидимого бойца, бросок Лидерства для раздачи приказов, бросок использования электроники для работы с сенсором или любые подобные действия, к которым относится большинство бросков умений, зависящих от ИН. Некоторые действия требуют Концентрироваться несколько секунд. Если вы вынуждены использовать активную защиту либо сбиты с ног, ранены или иным образом отвлечены до завершения действия, то необходимо сделать бросок Воли-3. В случае провала вы теряете концентрацию и должны начинать заново.

Подготовка

Выберите маневр Подготовка, чтобы поднять или вытащить любой предмет и подготовить его к использованию; например, вытащить меч из ножен или пистолет из кобуры; или чтобы зарядить оружие. В некоторых случаях Подготовка понадобится, чтобы возобновить контроль над несбалансированным оружием после удара или сменить досягаемость длинного оружия.

Вы можете использовать данный маневр для осуществления физических не боевых действий: открыть или закрыть дверь, взламывать замок, копать, поднимать что-либо и т.д.

Бой без оружия

Периодически вам придется драться без оружия или с импровизированным оружием. Это рукопашный бой (бой без оружия). Любой может вступить в рукопашный бой, но некоторые умения делают из вас действительно рукопашного бойца.

Смотрите в таблице ниже досягаемость, повреждения и т.п. ударов, пинков, укусов и иных безоружных атак.

ДРАКА, КАРАТЭ или ЛВ

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Прим.*
-	Кулак	прм-1 дроб	-	-	-	[1]
1	Кастет	прм дроб	$10	0,25	-	[1]

ДРАКА-2, КАРАТЭ-2 или ЛВ-2

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Прим.*
-	Удар ногой	прм дроб	-	-	-	[1, 2]
-	Удар в ботинках	прм+1 дроб	-	-	-	[1, 2]

ДРАКА или ЛВ

ТУ	*Оружие*	*Повреждения*	*Цена*	*Вес*	*Сила*	*Прим.*
1	Дубинка	прм дроб	$20	1	7	

[1] Каратэ (стр. 14) увеличивает повреждения как от ударов руками, так и ногами.

[2] Если вы промахнулись при ударе ногой, то сделайте бросок против вашей ЛВ, при провале, вы теряете равновесие и падаете.

Атака

«Атака» - это попытка попасть по противнику или по иной цели. Если вы производите маневр Атака, Тотальная атака или Движение и атака, то можете попытаться попасть по противнику. Вы можете атаковать только тем оружием, которое готово.

Мастер всегда имеет право заявить, что по любой причине, связанной с этой ситуацией, некоторые бойцы не могут атаковать определенных оппонентов. Например, восемь нападающих не могут одновременно бить одного противника человеческих размеров. (Даже три или четыре нападающих одновременно - это маловероятно, если только у жертвы нет союзников!)

Существует два основных вида атак: контактные атаки (стр. 27) и дистанционные атаки (стр. 27). Ваша цель должна находиться в пределах досягаемости оружия, если вы наносите контактный удар, или в пределах его дальнобойности, если вы совершаете дистанционную атаку. Определение результатов атаки требует трех бросков:

• Первый - это ваш бросок атаки. Если она успешна, то атака была удачной.
• Теперь ваш противник должен сделать бросок защиты, чтобы определить, защитился ли он от удара. Если данный бросок успешен, то он избежал атаки либо отразил ее и не пострадал.
• Если он провалил бросок защиты, то получает удар, и вы делаете бросок повреждений.

Бросок атаки

Ваша «бросок атаки» - это обычный бросок успеха. Вычислите эффективное умение (базовое умение плюс или минус все применимые модификаторы) в использовании своего оружия.

Если результат броска меньше или равен «эффективному» умению, то ваша атака попадет в цель, при условии что противник не сумеет защититься (см. *Защита*, стр. 28). Если защита ему не удается - или он не может защищаться - то вы по нему попали.

Если результат больше эффективного умения, то вы промахнулись!

Независимо уровня умения, результат 3 или 4 при броске - это всегда попадание, причем «критическое попадание». Бросок на 5 или 6 тоже может быть критическим, в зависимости от вашего умения. Если ваше эффективное умение равно 15, бросок на 5 или меньше означает критическое попадание. Если же умение больше или равно 16, тогда бросок на 6 или меньше является критическим.

При критическом попадании ваша атака автоматически настигает цель - ваш противник не делает бросок защиты. Также, если вы выкинули 3, вы не делаете бросок повреждений - ваша атака наносит максимально возможный урон. Например, максимальные повреждения от атаки 1к+2 будут равны 6+2, или 8 очков. Остальные критические попадания обходят защиту, но требуют обычного броска повреждений.

Независимо от умения, бросок на 17 или 18 всегда означает промах.

Контактные атаки

Когда вы выбираете маневр, позволяющий нанести контактную атаку, то должны сказать, кого и каким оружием атакуете. Вы можете совершить контактную атаку, используя любое готовое контактное оружие (включая природное вооружение вроде удара ногой, рукой или укуса).

Вы можете использовать некоторые виды оружия более чем одним способом; например, коротким мечом можно рубить или колоть. Подобные виды оружия занимают несколько строк в *Таблице контактного оружия* (стр. 20-22). При атаке подобным оружием вы должны до броска определить, какой удар наносите.

Одноручное оружие готово, если вы держите его в руке. Двуручное оружие готово, если вы держите его обеими руками. Некоторые громоздкие виды оружия (например, секира) становятся неготовыми после каждой атаки, если только вы не обладаете огромной силой (см. стр. 20).

Чтобы вытащить оружие из ножен, кобуры или из ременной петли, а также чтобы приготовить громоздкое оружие, ставшее неготовым после атаки, нужно выбрать маневр Подготовка (стр. 26).

Природное оружие (кулак, нога и т.д.) всегда готово, если данная часть тела не занята и ничто ей не мешает; например, вы не можете ударить кулаком, если той же рукой держите оружие.

Дистанционные атаки

«Дистанционная атака» - это атака любым оружием, используемым с расстояния, от брошенного камня и до лазерной винтовки.

Вы можете атаковать дистанционно лишь ту цель, которая находится в пределах досягаемости оружия. Чтобы определить ее, загляните в соответствующую таблицу оружия. Большинство дистанционных атак описывается с помощью расстояния, на котором наносится половина повреждений (1/2Д), и максимального (Max) расстояния, они приводятся в ярдах. Ваша цель должна быть от вас не далее, чем на максимальном расстоянии; показатель 1/2Д влияет только на повреждения.

У любого дистанционного оружия есть показатель Точности (Точ). Это бонус, который вы получаете, если один или более раз использовали маневр Прицеливание перед атакой. Когда вы целитесь, то можете получить бонус еще и за дополнительные секунды прицеливания, опору оружия или использование оптики.

«Метательное оружие» - это любое оружие, которое надо физически швырнуть в цель: камни, ручные гранаты, звездочки ниндзя (сюрикены) и т.д. Кроме того, можно метать некоторые виды холодного оружия, такие как топоры, ножи и копья. Рассчитывайте атаку метательным оружием как и любую другую дистанционную атаку.

Обычные модификаторы атаки

Манёвр атакующего

Движение и атака: -4

Положение атакующего

Плохая опора: -2 и больше (по решению мастера)
Серьезное отвлечение (например, горит вся одежда): -3 и больше (по решению мастера)
Небольшое отвлечение (например, горит только часть одежды): -2
Сила ниже, чем необходимо для оружия: -1 за каждую единицу разницы.

Обзор

Слепота, цель полностью невидима, или в полной темноте: -10
Цель невидно: -6, либо -4 если вам известно её положение с точностью до ярда
Сумерки, дым, туман и т.д.: от -1 до -9 (по решению мастера)

Модификаторы контактного боя

Манёвр атакующего

Тотальная атака (определенная): +4

Положение атакующего

Держит большой щит: -2

Иные действия атакующего

Атака не основной рукой: -4 (нет штрафа при Обоюдорукости)

Модификаторы дистанционного боя

Манёвр атакующего

Тотальная атака (определенная): +1

Иные действия атакующего

Прицеливание в течении одного хода: +Точность оружия

Есть упор: +1, если неподвижно и потрачен ход на прицеливание

Дополнительно прицеливание: +1 за 2 секунды, +2 за 3 и более секунд.

Атака неосновной рукой: -4 (нет штрафа при Обоюдорукости)

Прицельны

Оптика: +1 за каждую секунду прицеливания, вплоть до максимального бонуса оптики.

Таблица размеров и скорости/расстояния

В основном эта таблица предназначается для боя на расстоянии, но Мастер может использовать её для броска Чувств и других бросков, когда размер, скорость или расстояние могут как-то повлиять.

Для размера в таблице используется похожая прогрессия, что и для суммы скорости и расстояния, но модификаторы размера имеют другой знак, нежели скорость/расстояние: большой размер даёт бонус, тогда как скорость и расстояние - штраф. Например, если цель вдвое больше, но и в два раза быстрее и дальше, то суммарный модификатор к попаданию останется прежним.

Размер цели: чем больше цель, тем легче по ней попасть. Модификатор попадания по цели, зависящий от её размера, называется «Модификатор размера»(МР). У людей МР равняется 0. Объекты большего размера имеют бонус к попаданию по ним, а более маленькие накладывают штраф.

Для нахождения МР существа или объекта используйте таблицу. Просто найдите большее измерение существа или объекта (например, рост для гуманоидов) в колонке «Линейное измерение», а затем в этой строке в колонке «Размер» прочитайте искомый МР. Если размер попадает между двух значений, возьмите МР большего из них. Если объект намного меньше в двух из трех измерений (например, стальной трос 10 ярдов длиной, но только 2 дюйма толщиной), то используйте меньшее измерение, вместо большего.

Скорость и расстояние до цели: скорость и расстояние касаются только дистанционного боя. Добавьте скорость цели в ярдах/сек. к расстоянию до нее в ярдах. Найдите эту сумму в колонке «Линейное измерение». Напротив, в колонке «Скорость/Расстояние» прочитайте искомый модификатор. Если сумма попадает между двух значений, берите большее из них; например, считайте 8 ярдов как 10 ярдов. Для пеших бойцов, примите скорость за 0 и используйте только расстояние;

для транспорта, скорость в ярдах/сек. это половина скорости в милях/час.

Примеры: у человека на расстоянии 8 ярдов -4 к попаданию. Мотоциклист на дистанции 40 ярдов, мчащийся со скоростью 30 ярдов/сек. (60 миль/час) имеет скорость/расстояние равное 40 + 30 = 70 ярдов, что дает -9 к попаданию.

Скорость/ расстояние	*Размер*	*Линейное измерение*
0	-5	1 фут
0	-2	1 ярд
0	0	2 ярда
-1	+1	3 ярда
-2	+2	5 ярдов
-4	+4	10 ярдов
-5	+5	15 ярдов
-6	+6	20 ярдов
-7	+7	30 ярдов
-8	+8	50 ярдов
-9	+9	70 ярдов
-10	+10	100 ярдов

Защита

Успешно выполнив бросок атаки, вы еще не попали по противнику, если только это не было критическим попаданием. Ваша атака достаточно удачна, чтобы попасть - если противник не сможет защититься.

Существует три вида «активной защиты», которые боец может использовать для ухода или отражения атаки: Уклонение (см. Уклонение), Парирование (см. Парирование) и Блок (см. Блокирование). Эти показатели следует посчитать заранее и записать на листе персонажа.

Активная защита - это сознательная попытка избежать определенной атаки. Она возможна, только если защищающийся знает о возможной атаке со стороны врага и способен действовать... уйти с линии атаки (уклонение), отразить ее оружием или рукой (парирование) или подставить щит (блок).

Если противник производит по вам успешную атаку, вы можете выбрать одну активную защиту и выполнить «бросок защиты» против нее. Исключение: маневр Тотальная защита (двойная защита) позволяет вам попробовать защититься от одной атаки еще раз, если первая защита не сработала.

Выбор активной защиты зависит от ситуации - в особенности от маневра, который вы совершили в прошлый ход. Некоторые маневры ограничивают возможности активной защиты. Вы также не получаете активной защиты, если не знали об атаке. Вы не получаете активной защиты, если находитесь без сознания, не можете двигаться или по иной причине не способны действовать.

Бросок защиты

Защищающийся бросает 3к против значения своей защиты. Если результат меньше или равен эффективному показателю защиты, то он успешно уклонился от атаки, парировал или блокировал удар. В противном случае его активная защита оказалась неэффективной, и атака попала в цель. Если это случилось, сделайте бросок на повреждения.

Результат броска активной защиты 3 или 4 всегда означает успех - даже если эффективная защита составляла 1 или 2! Результат 17 или 18 всегда означает провал.

Противник не получает броска защиты, если ваш удар закончился критическим попаданием.

Если вы оглушены, то активная защита выполняется с -4.

Если у вас есть готовый щит, добавьте его Бонус защиты (БЗ) к своему Уклонению, Парированию или Блокированию против атаки спереди или со стороны щита.

Уклонение

«Уклонение» - это активная попытка уйти с предполагаемой линии атаки. Обычно это лучший вариант, если вы не искушены во владении оружием и у вас нет щита или когда вас атакуют несколько раз.

Обычно уклонение - единственная активная защита, возможная против огнестрельного оружия. Это не значит, что вы можете уклоняться от пуль! Уклонение от подобного рода атак отражает вашу попытку уйти с того места, куда предположительно станет стрелять противник, отклонившись в сторону или пригнувшись в нужный момент.

Ваша защита Уклонением равна Базовой скорости + 3, безо всех дробных значений и за вычетом штрафив, равного вашему уровню нагрузки (см. *Нагрузка и движение*, стр. 22). Запишите Уклонение в листе персонажа, чтобы быстро его находить.

Вы можете уклониться от любой атаки за исключением той, о которой не знаете! Возможна лишь одна попытка уклониться от одной атаки.

Вы получаете лишь одну активную защиту против каждой атаки, если только не используете Тотальную защиту (двойная защита), но количество различных атак, от которых вы можете уклоняться за ход, не ограничено.

Блокирование

«Блок» - это попытка подставить щит, плащ или подобный крупный объект между собой и ударом. Это требует готового щита. (Если вы достаточно сильны, чтобы поднять кого-то, то можете блокировать его телом!)

Ваша активная защита Блокированием составляет 3 + половина вашего умения Щит, дробная часть отбрасывается. Например, Щит-11 даст Блокирование 3 + (11/2) = 8,5, что округляется до 8.

В целом, вы можете блокировать любую контактную атаку, метательным оружием, распыленную струю или стрелковое оружие, зависящее от силы стрелка. Вы не можете блокировать пули и лучевое оружие... такие выстрелы слишком быстры, чтобы остановить их подобным образом.

Вы можете попытаться блокировать лишь одну атаку за ход.

Парирование

«Парирование» - это попытка отразить удар оружием или руками. Вы не можете парировать, не имея готового оружия - или, при парировании без оружия, если у вас нет свободной руки. Вы можете попытаться парировать лишь одну атаку за ход.

Вы можете использовать большинство видов холодного оружия для парирования. Некоторые длинные, сбалансированные виды оружия (например, шест) получают бонус +1 или +2 к парированию, поскольку позволяют постоянно контролировать движения противника.

Ваша защита Парированием для определенного оружия равна 3 + половина умения в данном оружии, дробная часть отбрасывается. Например, Палаш-13 даст Парирование 9.

Парирование не останавливает ничего кроме контактных атак и метательного оружия, если у вас нет особых умений. *Исключение:* если противник атакует вас из стрелкового оружия и при этом находится в зоне досягаемости, вы можете парировать. Вы парируете оружие, а не снаряд! Например, если противник стреляет в вас из пистолета с расстояния в один ярд, вы можете попытаться парировать голыми руками. Успех означает, что вы отбили его руку или оружие в сторону, заставив выстрелить мимо вас.

Вы можете парировать метательное оружие, но со штрафом: -1 для большинства видов, -2 для маленького оружия вроде ножей, сюрикенов и других предметов, весящих 1 фунт и менее.

Если вы успешно парировали рукопашную атаку (укус, удар и т.д.) оружием, то можете ранить атакующего. Сразу же проведите бросок своего умения во владении оружием, которым парировали. -4 к броску, если атакующий использовал Дзюдо

Защита без оружия

Если вы сражаетесь без оружия или, как минимум, с одной свободной рукой, вы можете осуществить парирование голыми руками. Существа без рук (как большинство животных) не могут парировать без оружия - они могут только уклоняться.

Вы можете использовать умения Драка или Каратэ (или ЛВ если она больше) для парирования одной рукой. Ваша активная защита парированием составляет 3 + половина умения или ЛВ, отбросьте дробные части.

При парировании другох безоружных атаки штрафы отсутствуют. Оружие же парируется с -3, за исключением прямой атаки или используя умение Каратэ (в этом случае используйте ваше полное парирование).

или Каратэ. Если бросок успешен, то парированием вы прямо поразили конечность противника. Он не получает броска защиты! Посчитайте повреждения обычным образом.

Модификаторы защиты

Снаряжение защищающего

Парирование кинжалом или ножом: -1 к парированию

Парирование посохом: +2 к парированию

Парирование голыми руками против оружия: -3 к парированию (0 против прямых или с умением Каратэ)

Маневры защищающегося

Тотальная атака: защита не возможна!

Тотальная защита (увеличенная защита): +2 к уклонению или блоку или парированию

Движение и атака: только уклонение или блок; парирование не возможно

Положение защищающегося

Плохая поверхность: -1 или более (решает мастер)

Не видит атакующего: -4 и блок или парирование требует броска Слуха-2

Отвлечение (например, горящая одежда): -1 или более (решает мастер)

Под нагрузкой: штраф к уклонению или парированию с Каратэ равен уровню нагрузки

Оглушен: -4

Природа атаки

Атака со спины: защита не возможна

Цеп: -4 к парированию/-2 к блоку

Метательное оружие: -1 или -2 к парированию, если маленькое (1 фунт или меньше)

Повреждения и урон

Если ваш бросок на атаку успешен и ваш оппонент провалил свой бросок на защиту (если таковой был вообще), вы поразили его! Если ваша атака из тех, что наносят повреждения, вы должны сразу сделать «бросок на повреждения».

Этот бросок скажет вам сколько базовых повреждений вы нанесли своей цели.

Ваше оружие (а для рукопашного оружия СЛ) определяет количество кубиков, которое необходимо бросить для определения повреждений. Если ваш оппонент имеет какое-либо Сопротивление повреждениям (СП) (от брони, защитной магии и т.п.) он вычитает его из результата вашего броска на повреждения.

Если нанесенные вами повреждения меньше или равны эффективному СП цели, то ваша атака не пробила защиту - удар отскочил или был поглощен. Если ваши повреждения превысили СП цели, то эта разница означает прошедшие повреждения. Если ваш противник не имеет СП, то все нанесенные повреждения считаются прошедшими.

Узнав прошедшие повреждения от своей атаки, примените к ним модификатор урона в зависимости от типа повреждений (это имеет значение только для режущих, проникающих и некоторых видов пробивающих повреждений; см. ниже). Так вы узнаете урон, полученный противником, который вычитается из его единиц жизни.

Бросок на повреждения

Обычно вы сами делаете свой бросок на повреждения, а мастер бросает за НИПов. Бросок на повреждения представлен как количество кубиков, иногда с модификаторами; например, «6к-1» или «1к+2». Отрицательные модификаторы не могут уменьшить повреждения ниже 0, если атака наносит дробящие повреждения, или ниже 1, если любые другие типы повреждений.

Результат броска на повреждения (после применения всех модификаторов, как описано выше) - это ваши нанесены «базовые повреждения».

Если дистанционное оружие имеет два показателя досягаемости, то первый из них это его досягаемость с половинными повреждениями (1/2Д), в ярдах. Если цель на дистанции 1/2Д или дальше, то разделите базовые повреждения на 2, округлив вниз.

Сопротивление повреждениям и прохождение

Сопротивление повреждениям (СП) означает степень защиты, природной или от брони, силового поля, толстой кожи и т.п., действующей против повреждений. Объекты и техника имеют собственное значение СП, защищающее против любых нанесенных повреждений - и если вы укрылись за ними или в них, то их СП также защищает вас.

Вычтите СП из базовых повреждений. Результатом будут «прошедшие повреждения», которые пробили или деформировали броню достаточно сильно для причинения значимого ранения. Например, если по вам попали атакой с причинением 6 единиц базовых повреждений и на вас одета кольчуга с СП 4, вы получаете 2 единицы прошедших повреждений.

Обычно, СП от различных источников складываются; например, если у вас естественное СП 2 и одета боевая разгрузка с СП 12, то ваше общее СП будет 14. Исключения будут всегда указываться отдельно.

Модификаторы урона и ранения

Все повреждения, после вычитания СП из базовых повреждений - это «прошедшие повреждения».

Если есть прошли хоть какие-нибудь повреждения, умножьте их на «модификатор урона» атаки.

Этот множитель зависит от типа повреждений:

- Малые пробивающие (пб-): ×0,5.
- Режущие (реж) и большие пробивающие (пб+): ×1,5.
- Проникающие (прон): ×2.

Повреждения, после этого умножения называются уроном: вычитается из единицы жизни цели.

Дробные части отбрасываются, но минимальный урон от атаки, прошедшей СП будет 1 ЕЖ. Уменьшите текущие ЕЖ жертвы на количество нанесенного урона.

Последствия ранений

Тяжесть и тип ранения определяет, что происходит далее. Обратитесь к следующему разделу за правилами по ранениям и восстановлению.

Ранения, болезни и усталость

Жизнь приключенца - это не только веселье и слава. Вы устаете. Вы мараете одежду. Вы можете быть ранены, или даже хуже, убиты!

К счастью, всех этих проблем можно избежать. Даже смерти. Читайте дальше...

Ранения

Ранения и болезни служат причиной «урона»: (обычно) временно уменьшая единицы жизни. Таким образом, ваши ЕЖ определяют размер урона, который вы можете выдержать; см. *Единицы жизни* (стр. 6).

Если любой урон уменьшает до 0 или ниже ваши ЕЖ, вы вот вот упадете без сознания. Ваши ЕЖ могут даже пойти в минус... но если зайдете слишком далеко, то рискуете умереть. Для обычного человека разница между полными ЕЖ и отрицательными составляет один или два удара мечем или пуль.

Общие ранения: потеря единиц жизни

Повторные ранения в итоге приводят к ослаблению и разрушению чего-то или кого-то, даже если ни одна из ран не была очень больший. Список ниже описывает эффекты, возникающие при низких или отрицательных ЕЖ. Все эффекты накопительные.

Осталось меньше 1/3 ваших ЕЖ— вы измотаны ранами. У вас половина Движения и Уклонения (округлять вверх).

0 ЕЖ или меньше — вы на грани. В добавок к вышеописанным эффектам, сделайте бросок ЗД в начале вашего следующего хода с -1 за каждое полное количество ваших ЕЖ ниже нуля. Провал означает потерю сознания (или просто прекращение функционирования, если вы играете не живым или бессознательным персонаж); см. *Восстановление сознания* (стр. 30). При успехе, вы можете дальше действовать нормально, но должны делать бросок каждый ход заново чтобы не упасть без сознания.

Исключения: если вы выбрали маневр Бездействие в ваш ход и не делали попыток защиты, вы можете оставаться в сознании без броска. Делайте броски только в тот ход, когда пытались защищаться или выполняли маневры отличные от Бездействия.

-1xЕЖ — к эффектам выше, сделайте немедленный бросок на ЗД или умрете. (Если вы провалили бросок на 1 или 2, вы умираете, но еще не мертвы — см. *Смертельные ранения*, ниже). Если бросок успешен, вы все еще можете говорить, сражаться и т.д., как описано выше (пока вы не провалите бросок ЗД и не упадете без сознания). Бросайте каждый раз, когда получаете урон кратный вашим полным ЕЖ, результат ли это единичного ранения или многих. Например, если у вас 11 ЕЖ, вы должны бросать для избежание смерти при -11 ЕЖ. Если выжили, бросайте снова при -22 ЕЖ, -33 ЕЖ и т.д.

-5xЕЖ — немедленная смерть. Вы потеряли более 6 крат ваших ЕЖ! Никто не может выжить при таком количестве ран.

-10xЕЖ — полное уничтожение тела, если есть необходимость, учитывайте источник повреждений — 200 единиц урона от стрел оставят изуродованное, но узнаваемое тело; 200 единиц урона огнем не оставят ничего, кроме неопознанной кучки пепла. Эти различия могут быть важны в играх с возможной реанимацией и воскрешением.

Шок

Всякий раз, когда вы получаете урон, уменьшайте ваши ЛВ и ИН на количество потерянных ЕЖ (до максимального штрафа в -4, независимо от ранений) в начале вашего следующего хода. Этот эффект называется «шок», он временный; ваши атрибуты вернутся к нормальным значениям в следующий ход.

Шок касается умений, основанных на ЛВ и ИН, но не затрагивает активные защиты или иные защитные реакции.

Тяжелые ранения

«Тяжелое ранение» - это любой единичный урон более чем на 1/2 ваших ЕЖ. Любое тяжелое ранение требует броска ЗД для избежание нокдауна или оглушения (см. ниже).

Нокдаун и оглушение

Каждый раз при получении тяжелого ранения вы должны сделать немедленный бросок ЗД для избежание нокдауна или оглушения. При успехе вы не получаете штрафов кроме обычного шока.

При провале, вы оглушены; см. ниже. Вы падаете навзничь (если уже не были там) и, если держали что-то в руках, роняете это. Этот эффект называется «нокдаун». При провале на 5 и более или критическом провале вы теряете сознание! См. Восстановление сознания (ниже). Если вы оглушены, вы должны Бездействовать в ваш следующий ход. Вы можете проводить активную защиту пока оглушены, но ваши броски защиты будут с -4.

В конце ходы вы снова можете бросить на ЗД. При успехе вы отходите от оглушения и можете нормально действовать в последующие ходы. При провале вы остаетесь оглушены; следующий маневр должен быть Бездействие, но в конце этого хода вы снова получите попытку восстановиться... и т.д., пока не отойдете от оглушения.

Смертельные ранения

Если вы провалили бросок на ЗД для избежания смерти на 1 или 2, вы еще не мертвы, но получили «смертельное ранение». Это ранение на столько серьезно, что ваши внутренние повреждения могут убить вас даже после остановки кровотечения.

Если вы смертельно ранены, то полностью недееспособны. Вы можете быть как в сознании, так и без него (по решению Мастера). Если вы получили достаточно урона и должны сделать другой бросок ЗД для избежания смерти, то любой провал смертелен.

Пока смертельно ранены, вы должны делать броски ЗД каждые пол часа для избежания смерти. При любом провале вы умираете. При успехе вы остаетесь живы на следующие пол часа - затем бросаете снова. При критическом успехе случилось чудо: вы теперь не смертельно ранены (но все еще не в строю). Вы также можете восстановиться после смертельного ранения при помощи успешного броска ЗД, когда медицинская помощь или магическое лечение восстанавливает любое количество ЕЖ, даже если вы все еще в минусе.

Если вы восстановились от смертельного ранения, сделайте бросок ЗД. При провале вы навсегда теряете единицу ЗД. При критическом провале мастер может дать вам соответствующий недостаток (стр. 10) или другие штрафы (например, непривлекательную внешность за шрам).

Смерть

Если ваш персонаж убит, вы можете все еще отслеживать получаемый им урон. В некоторых футуристических или магических мирах мертвые могут быть возвращены к жизни при незамедлительном вмешательстве, пока тело максимально цело (не дошло до -10xЕЖ).

Обезглавливание, перерезанная глотка и т.п. могут убить кого угодно, независимо от его ЗД и ЕЖ. Если беспомощный или отключенный персонаж атакован явно летальным способом, он убит. Не нужно всех бросков на повреждения, расчета оставшихся ЕЖ и т.п. Просто считайте его мертвым с -5xЕЖ.

Это не относится к просто не ожидающим жертвам. Если вы крадетесь позади часового с ножом, то не можете автоматически убить его. Отыграйте это реалистично. Пока он захвачен врасплох атакой, он не будет защищаться: применяйте Тотальную атаку! Ваш бросок атаки будет почти всегда успешным. Ваша жертва не имеет активной защиты вообще. Вы возможно нанесете достаточно урона для выведения его из строя или убийства. Но это не автоматически.

Когда ИП или важный НИП убиты в какой-то неожиданной и уже закончившейся сцене, мастер может позволить «предсмертное действие». Если это последний удар врага, он должен занять не больше хода. Если это предсмертная речь, то мастер должен немного потянуть время для драматизма! Это конечно не реалистично, но весело.

Восстановление

Правила ранений могут показаться жестокими, но не отчаивайтесь... вы можете восстанавливаться!

Восстановление сознания

При провале на 5 или более броска на нокдаун, провале броска ЗД для сохранения сознания при 0 ЕЖ или менее, и многих других событиях вы можете остаться без сознания. Мастер решает действительно ли вы без сознания или просто полностью не отвлечены болью и ранами, но так или иначе, вы ничего не можете делать. Вы восстанавливаетесь следующим образом:

- Если у вас осталась 1 или более ЕЖ, вы приходите в себя автоматически через 15 минут.
- При 0 ЕЖ и меньше, но больше -1xЕЖ, делайте бросок ЗД каждый час, чтобы оставаться в сознании. Пока броски успешны вы можете действовать как обычно, но с тех пор, когда у вас осталось менее 1/3 ЕЖ ваши движение и уклонение в половину меньше.
- При -1xЕЖ и ниже вы в критическом состоянии. После 12 часов вы получаете один бросок ЗД, чтобы очнуться. В случае успеха, вы приходите в сознание и можете действовать, как описано выше. Но при провале, вам не прийти в сознание без медицинской помощи или магического лечения (независимо, восстановили ли вы этими средствами ЕЖ, если вы выполните полагающейся при этом бросок ЗД, вы очнетесь и сможете действовать, как описано выше). Пока вы не получите помощь, вам нужно бросать против ЗД каждые 12 часов; в случае провала вы умираете.

Естественное восстановление

Отдых позволяет вам восстановить потерянные ЕЖ, если повреждения не относятся к тем, что сами собой не заживают (для примера см. *Болезни*, стр. 32). В конце каждого дня отдыха и при достойном питании выполните бросок ЗД. В случае успеха, вы восстанавливаете 1 ЕЖ. Мастер может дать вам штраф при плохих окружающих условиях или бонус при очень хороших.

Первая помощь

Умение Первая помощь применяется главным образом двумя способами (стр. 15): перевязка и снятие шока.

Необходима одна минута, чтобы наложить повязку или жгут для остановки кровотечения. Это восстановит 1 ЕЖ.

После перевязки оказывающий помощь может дополнительно потратить время на более тщательную обработку и снятие шока пострадавшего. Пострадавшего нужно держать в тепле, комфорте, тишине и покое. По прошествии времени, указанного в таблице Первой помощи, ниже, можно выполнить повторную бросок умения Первой помощи.

В случае успеха, медик совершает бросок в соответствии с таблицей для

определения, сколько ЕЖ восстановил пострадавший (минимум 1 ЕЖ). Критический успех восстанавливает максимально возможное количество ЕЖ (в соответствии с таблицей)! Этот бросок включает включает восстановление 1 ЕЖ за повторную перевязку; так, если выпадет исцеление всего 1 ЕЖ, помимо этого дополнительных ЕЖ не восстанавливается.

При критическом провале жертва теряет 2 ЕЖ вместо восстановления!

Таблица Первой помощи

ТУ	*Время на пациента*	*Восстановленные ЕЖ*
0-1	30 мин.	1к-4
2-3	30 мин.	1к-3
4	30 мин.	1к-2
5	20 мин.	1к-2
6-7	20 мин.	1к-1
8	10 мин.	1к
9+	10 мин.	1к+1

Усталость

Бег или плавание на длинные дистанции, удушье и многие другие факторы могут стать причиной «усталости»: временного уменьшения единиц усталости. Ваш показатель единиц усталости (ЕУ) изначально равен вашему ЗД. Также как урон отражает физический вред и уменьшает ЕЖ, усталость отражает потерю энергии и уменьшает ЕУ. Когда вы теряете ЕУ, делайте записи об этом в вашем листе персонажа .

Потеря единиц усталости

Список ниже описывает эффекты, возникающие при низких или отрицательных ЕУ. Все эффекты накопительные.

У вас осталось меньше 1/3 ЕУ - вы очень устали. У вас только половина движения, уклонения и СЛ (округлять вверх). Это не касается основанных на силе параметров, как ЕЖ и повреждения.

0 ЕУ или меньше - вы на грани. Если вы продолжите терять усталость, каждая потерянная ЕУ также будет причинять 1 ЕЖ. Чтобы делать что-то кроме разговора и отдыха нужен бросок Воли; в бою бросок перед каждым маневром кроме Бездействия. При успехе вы можете действовать как обычно. Если вы тоните, то можете продолжать бороться, но получаете обычные 1 ЕЖ за потерю ЕУ. При провале вы изнемогаете, выходите из строя и не можете ничего делать пока не восстановите положительные ЕУ.

-1хЕУ - вы падаете без сознания. В бессознательном состоянии вы восстанавливаете ЕУ в таком же темпе, как при отдыхе. Вы приходите в себя при достижении положительных ЕУ. Ваши ЕУ никогда не могут упасть ниже этого уровня. После этой стадии любая потеря ЕУ полностью лишит вас ЕЖ!

Цена усталости

Следующие действия обычно приводят к потере ЕУ:

Бой: любое сражение, которое длится больше чем 10 секунд будет стоить ЕУ - вы расходуете энергию быстрее когда сражаетесь за свою жизнь! Не делающие бросков атаки или защиты за бой освобождаются от этой усталости, но другие действия (например, сотворение заклинания) требуют свою обычную стоимость ЕУ. В конце боя оцените усталость в 1 ЕУ плюс количество ЕУ равное модификатору нагрузки.

Это стоимость за бой, а не за 10 секунд боя. Очень продолжительный бой может изнурять больше (по решению мастера), но если он шел 2 или 3 минуты (120-130 ходов!) перед списанием дополнительных ЕУ будьте реалистом.

Ходьба: используйте стоимость ЕУ для в боя, но применяйте ее для часа похода; например, один час марша с легкой нагрузкой будет стоить 2 ЕУ.

Перегруз: поднимать больше чем очень тяжелая нагрузка или толкать/тянуть очень тяжелый груз, стоит 1 ЕУ в секунду (см. *Поднятие и перемещение вещей*, стр. 23).

Бег или плавание: каждые 15 секунд спринта или минута пробежки или плавания, требуют броска ЗД для избежания потери 1 ЕУ.

Недоедание: человеку требуется есть 3 раза в день. За каждый пропущенный прием пищи вы теряете 1 ЕУ.

Обезвоживание: человек (эльф, дварф и т.д.) нуждается в 2 литрах воды в день - 3 при теплом климате, 5 в жаркой пустыне! Если вы получаете ее меньше необходимого, вы теряете 1 ЕУ каждые 8 часов. Если вы выпиваете меньше литра в день, вы теряете дополнительные 1 ЕУ и 1 ЕЖ в день. Вы можете восстановить все потерянные от обезвоживания ЕУ после дня отдыха с достаточным потреблением воды. Потерянные ЕЖ восстанавливаются обычным способом.

Недосыпание: если вы бодрствовали более дня (обычно 16 часов), вы начинаете утомляться. Вы теряете 1 ЕУ если не смогли поспать и 1 ЕУ за четверть дня (обычно 4 часа) бодрствования после этого.

Если вы потеряли более половины своих ЕУ от недосыпания, вы должны делать бросок Воли каждые 2 часа, проведенные без активности (например, неся стражу). При провале вы засыпаете, до тех пор, пока вас не разбудят или вы не выспитесь. При успехе вы получаете -2 к ЛВ, ИН и броску на самоконтроль.

Если вы опускаетесь ниже 1/3 ваших ЕУ из-за недосыпания, делайте бросок как сказано выше, каждые 30 минут без активности или 2 часа активности. Это может быть очень опасно!

Восстановление усталости

Вы можете восстановить потерянные «обычным» способом ЕУ, спокойно отдыхая. Чтение, разговоры и размышления разрешены; прогулки или что-либо более напряженное, нет. Потерянные ЕУ возвращаются со скоростью 1 ЕУ за 10 минут отдыха. Мастер может позволить восстанавливать дополнительную ЕУ, если вы едите приличную еду во время отдыха. Некоторые медикаменты, магические зелья и т.п. могут восстанавливать ЕУ, как и заклинания.

Восстановить потерянные от недосыпания ЕУ можно только сном не менее 8 часов. Это восстанавливает 1 ЕУ. Последующий непрерывный сон восстанавливает 1 ЕУ в час.

Вам нужна еда или вода, для восполнения усталости, полученной от недоедания или обезвоживания; см. выше.

Другие угрозы

Кроме обычных рисков в бою с мечами, пистолетами и заклинаниями, приключенцы часто встречают иные угрозы.

Холод

Холод может быть смертельным. Броня должна быть герметичной или утепленной для предотвращения последствий длительного пребывания на холоде.

Делайте бросок ЗД каждые 30 мин. при обычной холодной погоде. Для большинства людей это означает температуру меньше 35°F [~0°C]. При легком ветре (10+ миль/час) бросайте каждые 15 минут. При сильном ветре (30+ миль/час) бросайте каждые 10 минут. Вдобавок, сильный ветер может значительно увеличить ощущение холода (фактор «жёсткости погоды»). Смотрите модификаторы ниже:

Ситуация	*Мод. броска на ЗД*
Недостаточная одежда	-5
Нормальная зимняя одежда	0
«Арктическа» одежда	+5
Одежда с подогревом	+10
Мокрая одежда	*дополн. -5*
Каждые 10°[6°C] ниже эффективной темп.	-1

Провал стоит 1 ЕУ. Как всегда, потеряв усталость до 0 ЕУ и ниже, вы начинаете терять 1 ЕЖ вместе с ЕУ. Восстановление ЕУ или ЕЖ, потерянных от холода, требует подходящего убежища и источника тепла (пламя, обогреватель, телесное тепло и т.п.).

Столкновения и падения

Единицы жизни и скорость объектов или людей определяет повреждения при столкновении. «Скорость» - это количество ярдов, которое преодолевает во время движения персонаж или объект, за секунду (2 мили/час = 1 ярд/сек.).

Каждый, участвующий в столкновении объект, получает количество кубиков дробящих повреждений равное (ЕЖ × скорость)/100. Если получается меньше 1к, то считайте как 1к-2.

Если движущийся объект ударяется о стационарный объект, который слишком велик, чтобы сдвинуться (как земля, гора или айсберг), он причиняет обычные повреждения от столкновения, как себе, так и препятствию. Если препятствие хрупкое, движущийся объект не может причинить или принять больше повреждений, чем ЕЖ + СП препятствия.

Падение

Падение - это столкновение с неподвижным объектом: землей. Найдите свою скорость (в ярдах в секунду) столкновения используя следующую таблицу:

Таблица скорости падения

Падение	*Скор.*	*Падение*	*Скор.*
1 ярд	5	20 ярдов	21
2 ярда	7	30 ярдов	26
3 ярда	8	40 ярдов	30
4 ярда	9	50 ярдов	33
5 ярдов	10	75 ярдов	40
10 ярдов	15	100 ярдов	47
15 ярдов	18	1000 ярдов	146

Если один объект упал на другой, найдите скорость первого в таблице выше и рассчитайте повреждения как при обычном столкновении.

Болезнь

Недуги и странные заболевания могут поразить приключенцев в далеких землях... или даже дома. Поиск лечения (от недуга принцессы или инопланетной чумы или биооружия террористов) это отличная идея для приключений.

Важно знать некоторые вещи о получении заболеваний:

Бросок сопротивления: бросок ЗД для избежания болезни. Большинство болезней требуют броска ЗД с -6. При успехе жертва не заболевает. При провале, болезнь неизбежна, но жертва имеет возможность будущих бросков (один раз в «цикл») для избавления от болезни.

Задержка: это инкубационный период - время между заражением и первыми симптомами, для тех, кто не смог противостоять болезни. Это 24 часа для «обычных» болезней, но может значительно варьироваться для различных заболеваний.

Повреждения: болезнь выражается в игровых показателях. Это обычно 1 единица токсических повреждений, а может быть и больше (до 1к) для опасных болезней. СП не защищает от болезней! Симптомы (лихорадка, чиханье, кашель, пятна, сыпь, и т.д.) проявляются после начала получения урона жертвой. Урон от болезней не может быть вылечен обычным способом до тех пор, пока жертва не сделает бросок ЗД для восстановления!

Циклы: болезнь наносит вред своей жертве с регулярными интервалами, пока она не сделает бросок ЗД или не пройдет максимальное число циклов. «Обычный» интервал между бросками ЗД - один день. Число циклов зависит от смертельности болезни; например, потенциально смертельная болезнь может наносить только 1 ЕЖ за цикл, но длиться 20-30 циклов.

Когда начинают проявляться симптомы заболевания, его можно идентифицировать с помощью умения Диагностирование. Оно не определяет полностью новые болезни, но хороший бросок может дать достаточно информации для назначения лечения.

Подходящие средства лечения (травы, медикаменты) могут давать бонус для циклического броска ЗД для избавления от некоторых болезней. При ТУ6+ антибиотики (например, пенициллин) дают +3 к восстановлению после большинства бактериальных заболеваний.

Пламя

Если вы провели часть своего хода в огне (например, пробираясь сквозь пожар), вы получаете 1к-3 ожоговых повреждений. Если вы провели полный ход в достаточно сильном огне (или если сами горите) вы получаете 1к-1 повреждений за секунду. Очень сильный огонь вызывает больше повреждений; например, расплавленный металл или печь причинили бы 3к за секунду!

Продолжительное воздействие огня может привести к сильной жаре, которая быстро изнурит вас, даже если само пламя не может проникнуть сквозь ваше СП. См. Жара (ниже).

Единичный удар, вызывающий более 3 единиц базовых ожоговых повреждений, воспламеняет часть одежды жертвы. Это дает 1к-4 ожоговых повреждений за сек. и отвлекает (-2 к ЛВ, пока повреждения не прекратятся). Для гашения огня жертва должна сбить его руками. Это требует броска ЛВ и маневра Подготовка при каждой попытке.

Единичный удар, вызывающий более 10 единиц базовых ожоговых повреждений, воспламеняет всю одежды жертвы. Это дает 1к-1 ожоговых повреждений за сек. и сильно отвлекает (-3 к ЛВ, пока огонь не будет потушен). Для тушения огня жертва должна кататься по земле. Это требует броска ЛВ и три маневра Подготовки при каждой попытке. Прыжок в воду требует только 1 сек. и автоматически избавляет от огня.

В любом случае, не забывайте применять штрафы за шок к ЛВ, если пламя причиняет урон!

Жара

В обычную жаркую погоду вы не испытываете никаких болезненных эффектов, если остаетесь в тени или не очень активно двигаетесь. Но если вы активны при температуре свыше 10°[6°C] от вашей комфортной зоны (более 80°F [27°C] для людей) делайте бросока ЗД каждые 30 минут.

Провал стоит 1 ЕУ. При критическом провале вы получаете тепловой удар: теряете 1к ЕУ. Как обычно, если у вас менее 0 ЕУ, вы начинаете терять 1 ЕЖ вместо ЕУ. ВЫ не можете восстановить потерянные от жары ЕУ или ЕЖ, пока не попадете в прохладное место.

Также, при температуре превышающей на 30°[17°C] вашу комфортную зону (91-120°[33-49°C] для людей), вы теряете на 1 ЕУ больше, не считая потери ЕУ от одышки или обезвоживания. Температура превышающая на 60°[33°C] вашу комфортную зону (121-150°[50-66°C] для людей) причиняет дополнительные 2 ЕУ.

Яд

Яд может быть на оружии; на стрелах, иглах или шипы в ловушках; в пище или напитке, предложенном вероломным врагом; и еще в каком-либо месте, где вы этого не ожидаете.

Важно знать некоторые вещи об отравлении:

Задержка: большинство ядов требуют от нескольких секунд до часов для начала действия. Это действительно так для большинства пищевых ядов.

Сопротивление: некоторые яды позволяют жертве сопротивляться броском ЗД. Сделайте этот бросок после задержки (если есть). Часто используются модификаторы: легкий яд может требовать бросок ЗД+2, в то время как стопроцентный яд потребует бросок ЗД-8! Обычно требуется броски от ЗД до ЗД-4. СП никогда не применяется к этим броскам.

Если вы в отравленной среде (как газовое облако или токсичная атмосфера) и прошли первый бросок ЗД, то должны проходить его снова каждую секунду, пока яд не подействует на вас или вы не покинете это зону. Если яд имеет задержку, бросайте после окончания каждого периода задержки.

Действие: самые распространенные эффекты от яда - это токсические или изнуряющие повреждения. Легкие яды могут вызывать потерю только 1 ЕЖ или ЕУ; более тяжелые яды наносят 1к и более. СП никак не влияет на эти повреждения. Эти ЕЖ или ЕУ восстанавливаются как обычно.

Удушье

Если вы полностью лишены воздуха, то теряете 1 ЕУ в секунду. Если вы тоните после провала умения Плавание, то можете набрать немного воздуха, но вы также глотаете воду: бросок против Плавания каждые 5 сек.; провал стоит 1 ЕУ (см. Плавание, стр. 23)

При 0 ЕУ, делайте бросок Воли каждую секунду или потеряете сознание. Независимо от ЕУ и ЕЖ, вы умрете через 4 минуты без воздуха.

Если вы получаете чистый воздух до того как умерли, вы прекращаете терять ЕУ и начинаете восстанавливаться в обычном режиме (см. *Восстановление усталости*, стр. 31). Если вы без сознания, то приходите в себя после получения 1 ЕУ. Если вы тонули, спасатель должен также сделать бросок умения Первая помощь для освобождения ваших легких от воды при попытке спасти вас.

Если вы остаетесь без воздуха более 2 минут, бросьте против ЗД для избежания безвозвратного повреждения мозга: -1 к ИН.

Игровые миры

При создании новых сеттингов для игрового мира, начните с контрольного списка ниже. Это не исчерпывающее средство разработки, но, если вы потратите время на описание этих пунктов, то сделаете шаг вперед к хорошему началу.

Языки
Законы и обычаи
Общество и правительство
Технический уровень
Экономика
Другие уровни бытия (если есть)
Место действия приключения
Умения, работа и профессии
Оружие и бой